Yıl: 0 Sayı:3 EYLÜL 1995
70.000 TL. KDV Dahil

MEG AMIGA

Dünyanın En satmayan *AMIGA* Dergisi !

44 SAYFA

BRUTAL PAWS

STREET FIGHTER 2

GLOOM
Canavar gibi bir oyun.

OBSESSION
En yeni tilt

ROADKILL
Dikkat sürat var

the Künye

İMTİYAZ SAHİBİ
Hala Benim

YAZI İŞLERİNDEN SORUMLU DEVLET BAKANI
Zebani

TEKNİK YAYIN YÖN.
Yine Zebani

İSTİHBARAT VE CASUSLUKTAN SORUMLU ŞAHIS
Mr.OZ

BASIN DANIŞMANI VE UZLAŞANI
Turbo

REKLAMLARDAN SORUMLU MÜSTEŞAR
İsmini söylemiyor!..

HALKLA İLİŞKİLER SERVİSİ
Durum çok vahim!

AMERİKA AVRUPA SERVİSİ
Çok kötü espri !

SAYFA DÜZENLEME
Zebani

BASILDIĞI YER
Matbaa

YAZARLAR
Zebani, Turbo, Mr.Oz, Omay, Edge, Milo Tarkan, Lord...

ÇİZERLER
Sencer, Turbo, Levent

ADRES:
PK. 177 BAKIRKÖY-İST.

Her ayın ilk haftası içinde yayınlanır. Yazıların sorum luluğu yazarına aittir. Bu dergi basın yasalarına uyar.

HERKESE MERHABA V3.56

EDITOR Konuşuyor

Tamam anlaşalım bu ay kimseye öfke, kan, kin kusmadan sakin bir yazı yazacağım. Bu ay sizlere en olumlu yanımı sergileyip pembe haberler vereceğim. Ancak sanmayın ki bu ay hiçbir şey olmadı. Yine beni çok kızdıran olaylar zincirleme olarak peş peşe geldi. Mantık biliminin reddedeceği bir sürü kişi/hadise bu ay da beni yalnız bırakmadı. Zaten onlara git gide alışıyorum. Neyse canım, biz geçelim bunları:

İlk olarak dergimizin genel bir durumundan bahsetmek istiyorum. Şu geçtiğimiz dört ay boyunca bu dergiyi çıkarmak için elimizden ne geliyorsa yaptık. Binbir güçlükle boğuşarak sunmaya çalıştığımız bu dergi bir ilerleme kaydettiyse ne mutlu bize ve size. Zaten gelen binlerce mektup (tamam abarttım) derginin iyi bir yolda olduğunu gösteriyordu geçen 4 ay boyunca. Bizi desteksiz bırakmayan insanlar için işte bu ay dergiyi biraz daha geliştirdik. Evet, artık dergimizin kapağı renkli ve 44 sayfa. Aslında böyle bir durumda başka ne gibi şeyler söylenebilir bilmiyorum ama herkesin görmek ve okumak istediği bir dergi için biz her türlü fedakarlığı yapmaya hazır olduğumuzun sinyallerini zaten geçen aylarda vermiştik. Matbaa ve kağıt fiyatlarının çığ gibi büyüdüğü bir ülkede, hiçbir özel-tüzel kişi ve kuruluşlardan teknik (ve pek tabii ki maddi) destek almadan bu tür bir gelişme sergileniyorsa, MegAMIGA'yı çıkarmaya çalışan bir avuç özverili insanın yine bir avuç başarı sağladığı anlamına gelmektedir şu andaki durum.

Evet artık yeni bir maceraya başlamış bulunuyoruz. Commodore'un batışından sonra durgunlaşan ve hatta kısmen ölen piyasa tekrar canlanıyor. Zaten bizim esas amacımız da piyasanın canlanıp Amiga'nın tekrar eski günlere dönmesiydi. Bana "hayalperest" diyenlerin suratlarına Osmanlı tokatını indirmeden önce sonbahar ayını bekliyorum. Çünkü bu ay Amiga'nın gerçekten tam kapasiteyle piyasaya gireceği ay. Büyük bir ihtimalle yeni Amigalar bu aylarda satışa sunulacak. Yeni firma ESCOM ise işi en sıkı tutanlardan. Zaten Escom'un tüm mağazalarında çoktan satışa sunuldu AMIGA. Türkiye de satışa sunulması ise yeni distribütöre bağlı. Zaten röportaj bölümünde okuyacağınız gibi adaylar yavaş yavaş belirleniyor. Belki önümüzdeki ay bir süprizle karşılaşabilirsiniz. Kim bilir? (biz biliyoruz ama). Bu arada sayfada gördüğünüz logo AMIGA'nın yeni logosu. Bir yarışma sonucu yüzlerce logo arasından bunu beğenmişler. Ben pek beğenmedim ama artık buna alışmamız gerekecek. Ne de olsa Makinaların ve tüm software/hardware'lerin üzerinde bu logoyu göreceğiz.

AMİGA

Dikkat ettiyseniz şu geçen 4 ay boyunca hep kin ve nefret kustuğumdan size satış raporları, tiraj ve içerik konularında hiçbir bilgi veremedim. İsterseniz biraz bunlardan bahsedeyim (istemesenizde bahsedicem): MegAMIGA şu anda 1500 adet basılmaktadır ve % 80'i satılmaktadır. Yani gösterilen ilgi iyi. Bu sayede birçok Amigacının hayata döndüğünü zannediyorum (mektuplar öyle söylüyor). Tüm masraflarımız (yol, su, yemek, elektrik, matbaa, jeneratör, UPS, televizyon!) bu satılan dergilerin paralarından karşılanmaktadır. Yani şu andaki derginin böyle olmasını sağlayan esas faktör sadık okuyucu kitlemiz. Dağıtım ağımız genişledikçe daha fazla renk ve sayfa görebilirsiniz. Bunları geleceğe atılmış bir adım olarak düşünün. Büyüklüğü veya küçüklüğünü ise bize zaman gösterecek. Tek sorunumuz (aslında birçok var da!..) matbaa ve kağıt fiyatları. Evet bende konuyu nasıl bağlayacağım diye düşünüyordum. Geçtiğimiz ay yine kimsenin haberi olmadan kağıda zam geldi. Bu olay artık iyice çığırından çıktığı için ve bizimde masraflarımızı 2'ye katladığı için dergiye çok cüzi bir zam yapmak zorunda kaldık. Evet fiyatımız maalesef 60.000 liradan 70.000 liraya yükseldi. Aslında böyle zam haberleri vermeyi hiç sevmem ama yaptığımız iş kağıda ve matbaaya endeksli olduğu sürece bu tür haberleri görme olasılığımız periyodik olarak artacaktır (felaket tellalı değilim ama dolar böyle devam eder ve T.C hala birşeyler yapamassa...). Ben yine de bu kötü durumu anlayışla karşılayacağınızı tahmin ediyorum (lütfen! çok yorgunum üzmeyin beni)

Evet geldik bu yazının sonuna. Yorgun olmamdan dolayı yazının çok bölük pörçük olduğunu şimdi farkediyorum ama anlatmak istediğimi zaten anladınız. Görüldüğü gibi biz hala devam ediyoruz. Yayın felsefemiz belli: Sonuna kadar direnmek. Siz yine istediğiniz gibi davranmakta serbestsiniz. Zaten önümüzdeki ay zamla ilgili birçok olumsuz mektup alacağımı tahmin ediyorum. Ancak bu durumu algılayıp bize hak verecek insanların daha fazla olduğunu düşünüyorum. Evet artık söyleyecek fazla bir şeyim yok. Zaten uykum da geldi ve çok halsizim. Zebani'nin kalbi bu hızlı tempoya bir gün dayanamayacak ve geberip gidecek. Ama bu dergi yine çıkmaya devam edecek. Oh be rahatladım. Bu tür güzel ve aydınlık günleri görmek için çok karanlıkta kaldık. Artık ışığın geldiği yöne daha hızlı koşabiliriz. Evet, kendinize iyi bakın ve şunu asla unutmayın:
"GÜÇLÜKLER BAŞARININ DEĞERİNİ ARTIRAN SÜSLER GİBİDİR"

ZEBANİ

İÇİNDEKİLER

PIXEL ÜSTADI 6

Grafik dünyasında neler olup bitiyor. öğrenmek istiyorsanız bu sayfa sizin için.

COMPUTER MUSIC 7

Müzik tam nota(!) devam ediyor. Armoni bilginizi artırın artık. Müzik ruhtur...

RAY - TRACE 8

Hayatınıza değişik bir boyut katmanın zamanı çoktan geldi de geçiyor bile.

OMAY'LA AMOS 10

Omay yavaş yavaş çıldırmaya başlıyor. Oyun yapmak iyice kolaylaşacak...

DOKTOR CHIP 12

Doktor visiteleri hala kabul ediyor. sıra size de gelecek bir gün. Hastalar bekler!...

ZEBANİ ZONE 16

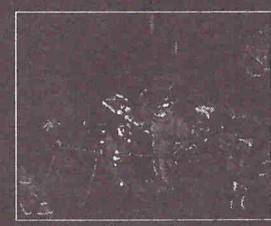
favori olmayan yazarınız bu ay da yine muhabbet ediyor. Fazla kızdırmayın bu adamı!..

RÖPORTAJ 19

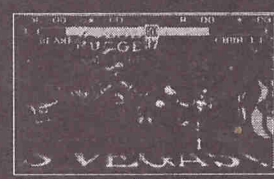
Süpriz konular ve konuklar. İtitraflar. Bizden kaçmaz..

OYUNLAR 21

* Street fighter II Turbo
* Sensible Golf
* Brutal Paws
* Gloom
* Ufo
* Litil Divil
* Obsession
* Road Kill
* Time Keepers
* F1 World Champion



Çok komik ve mükemmel animasyonlarıyla işte LITIL DIVIL



Kavgacılar ekran başına. Dövülmesi gerekenler var. STREET FIGHTER II TURBO

Zevkli bir Puzzle: TIME KEEPERS

Oyunlar bu ay muhte şem. Hayatta kaçmaz. Mutlaka alınmalı...

YAZI - DİZİ 36

Escom'dan fiyat şoku ve son gelişmeler. Süper hızlandırıcı kart 68060. Hadi yine iyisiniz

KOMMODOR ABİ 40

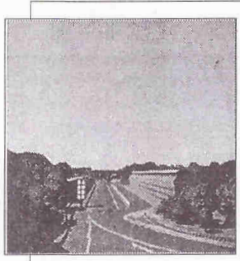
" Çok sevdiğiniz çılgın karakter, yine sizlerle. uyarıyoruz fazla takılmayın.."

ÇİZGİ ROMAN 44

" Turbo'nun şaheserleri bitmek bilmiyor. Yine çizdi.."

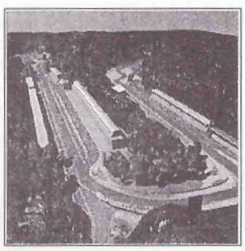
ÖNCE ÖZETLER

HAZIRLAYAN
SUNAN:
**ZEBANI*



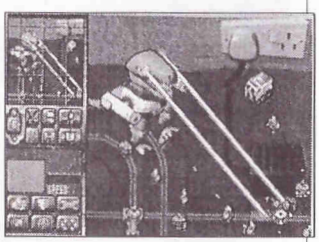
POLE POSITION

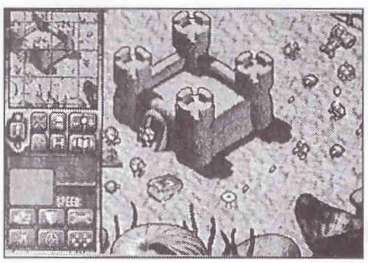
Şu sıralar oldukca popüler olan araba yarışlarına bir yenisi daha ekleniyor: Pole Position. Aslında iyiden iyiye bıkkınlık yaratan bu araba yarışları artık çok değişik bir fikir olmadıkca ilgimi çekmiyor. Doğal olarak en çok yapılan tür olan araba yarışlarının hepsini oynayıp bir fark olmadığını veya küçük farklarla birbirini takip ettiğini görmek, bana ilginç gelmediği gibi size de ilginç gelmeyecektir (değil mi?). İşte büyük bir ihtimalle bizi bu sıkıcı durumdan kurtaracak olan ve araba yarışlarında kilometre taşı(!) sayılabilecek Pole position, Ray-Trace grafikler ve animasyonlar eşliğinde süper bir ortam yaratacağa benziyor; en azından yapan şirket Ascon öyle diyo...Oyunda, Dünyanın en zevkli ve tehlikeli araba yarışı olan Formula'da menejerlik yapıyorsunuz. Her türlü olay var: Sürücü kiralama, Araba alıp satma, malzeme temin etme, Reklam alma vs. vs. Ancak oyunun en güzel yanı bütün grafiklerin 256 renk Ray-Trace olacak olması. Oyunun hızı, değişik araba seçenekleri, zorlu etaplar ve yarışları bir sürü kamera açısından seyredebilmeniz oyunun diğer avantajları arasında. Yalnız bir sorun var ve bu sorun da oyunun sadece A1200'de çıkacak olması. Yani bu kadar güzel özellikleri olan bir oyunun A500'de olması da beklenemezdi zaten. Bence hemen bir A1200 alın ve zevkli saatlerin gelmesini bekleyin. Pole Position'da görüşmek üzere...



TINNY TROOPS

Amerikan firmaları her ne kadar Amiga için eser miktarda program üretiyorlarsa da yine de son gelişmeleri takip etmektende geri kalmıyorlar. Kişiliksiz ama kaliteli amerikan firmalarından olan Mindscape ise Escom'un Amigayı tekrar faaliyete geçirmesiyle birlikte, hasıraltı ettikleri projeleri bir bir açığa çıkarmaya hazırlanıyor. Yani şu anda Amerikadaki software firmalarının içinde en çok çalışan Mindscape ve beklenen oyunlarnın ismi: TINNYTROOPS. Çok uzaklardan edindiğimiz bilgilere göre Tinnytroops, lemmings ve Cannon fodder karışımı oldukca sürükleyici Puzzle/Strateji/Arcade karışımı bir oyun. Amaç ise her level'da bulunan düşmanları yok etmek, temizlemek. Oyunda çok değişik 72 ayrı savaş sahnesi var. Ayrıca 30 ayrı garip karakter ve sürüsüne bereket silah çeşitleride mevcut. Bunlardan başka oyunu 1-4 kişi aynı anda oynayabiliyor. Mindscape bu oyun için oldukca geniş bir reklam kampanyası başlattı. Ancak hala oyunu piyasaya çıkarmadı. Zannediyorum yeni sezonun açılmasını bekliyorlar. E tabii ki onlara da hak vermek lazım. Hit bir oyun hazırlayıp saçma bir zamanda piyasaya sürersen beklenen etkiyi yapamassın ve bu etki, yeni plan/projeler için kötü bir referans bırakır. Sonuçta bu oyunun ismini iyi ezberleyin ve çıktığı anda alıp kudurmaya hazırlanın.





LIGHTWAVE 4.0

Sonunda süper Ray-Trace programı Lightwave'in son versiyonu çıktı. Amiga da şu anda en popüler 3D programı olan Lightwave bundan bir sene önce biz Avrupalılar(!) için PAL olarak çıkmıştı. Daha çıkar çıkmaz bütün Hazreti Medya tarafından en iyi olarak kabul edilen Lightwave, şimdi de yeni özellikleriyle ününü 2'ye katlamaya hazırlanıyor. Bu son versiyonda yeni olarak şu özellikleri eklemişler:

* *Inverse Kinematics* sayesine çok detaylı ve gerçekci animasyonlar yapılabilecek. Mesela bir elin parmaklarının hareketi gibi (nah yaparsınız!...yani artık yapılabilir demek istedim, yaşasın Inverse Kinematics).

* *Glow* seçeneği ile birçok süper efekt yaratmak mümkün ama her güzelin bir kusuru vardır derler, bu glow efektinde de render süresi hayatı zindan edecek kadar artıyor (060 Cyberstorm varsa sorun yok). E o kadar kusur kadı kızında da olur (tam kafiye). Yine de iyi bir efekte benziyor (daha deneme-cesaretini gösteremedim).

* *Surface Preview Window* özelliği ile artık surface seçip anında görmeniz mümkün. Bu özellik sayesinde istediğiniz surface'i bir küre üzerinde render edilmiş şekilde görebilirsiniz. Hem de çabucak. Bence en iyi özelliklerin başında geliyor.

* Değişik resim formatlarını da destekliyor, mesela GIF, JPEG, TARGA gibi.

Görüldüğü gibi bazı yeni özellikler eklenerek daha da profesyonel hale gelen Lightwave, artık sadece Profesyonel işler yapabilecek kişilere sesleniyor. Keza program biz garibanı A500'cüler için altın tabakta sunulsa bile bir işe yaramıyor. Zaten programdan tam performans sağlanması için şöyle geliştirilmiş bir A4000 olması gerekiyordu. Bu yeni versiyon ile daha da ileri gidilmesi gerekeceğini düşünüyorum (makine ve Hardware açısından). Artık bu tür programlarda Render etme işi oldukca gıcık bir durum arzetmeye başlıyor ve biz Türkler zaten sabırsız olduğumuzdan için çabucak bitmesini istiyoruz. Ama bu yeni versiyon işleri utanmadan daha da uzatıyor. Bence Cyberstorm 060 almanın zamanı geldi de geçiyor bile. Sonuçta bu programı her eve tavsiye etmiyorum. Profesyonel işlerle uğraşan kişiler için bu program tam iş görecek program ama bedelini ödemeye hazırsanız!...Yoksa unutun gitsin...

Şimdi diyelim ki bir tane A1200'ünüz var ve animasyon yapmak istiyorsunuz. Animasyon da farz-ı misal 200 kare. Ancak en gerekli şeyler olan Ram ve Hızlandırıcı kartınız yok. Bu durumda bırakın animasyonu yapmayı programı bile açmak hayal oluyor sizin için. İşte bu tür hayallerinizi hayata geçirmek ve yaptıklarınızı ekranda seyredip zevk-i sefa sürmek istiyorsanız resimde gördüğünüz kart sizin için çölde bulunan su gibi değerli bir şey oluyor. Bu kartı aldığınızda bakın neler kazanıyorsunuz:

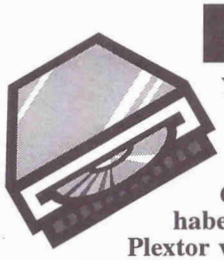
APOLLO 1230

* Bi kere A1200'ün performansı normalden %700 kat daha fazla oluyor(muş!)
* Çok hızlı SCSI-2 kontrol soketi sayesinde A1200'e CD-ROM, Scanner, 2 veya 3. bir Harddisk, Tape Backup gibi şeyleri aynı anda bağlayabiliyorsunuz.
* Üzerinde bulunan 72 Pin'lik 2 Ram soketi sayesinde 64 MB'a çıkabiliyorsunuz (düşünsenize fast Ram'iniz 64 MB)
* Opsiyonel olarak bulunan FPU soketine 68882 çipini takıp hızı daha da artırabiliyorsunuz.
* Ayrıca matematik işlemciyle beraber A1200 yaklaşık 9.5 MIPS (million instruction per second) oluyor.

E abi daha ne isteyelim, belamızı mı? Kart şu anda Avrupa da oldukca satıyormuş. Biraz para toparlasam ben bile düşünüyorum bir tane almayı. Yani neden almayayım ki? Yaptığım animasyonlar 10-20 saat yerine 3-4 saatte bitecekse, çalıştığım programın performansı artacaksa, Simulasyonları daha hızlı oynayacaksam, sayfaları daha hızlı yapacaksam ben bu kartı gözü kapalı alırım arkadaş...Üstelik şu anda A1200 için çıkan hızlandırıcı kartlar arasında en hızlısı bu kart. Eğer ilgilenmek istiyorsanız -benden yine bir kamu hizmeti olarak- aşağıdaki Adres veya Telefon'a başvurabilirsiniz. Bence A1200'ünüz varsa es geçmeyin...

ADRES: 27 Watnall Road, Hucknall Nottingham NG 15 7 LD.
TELEFON: (0115) 964-2828 *FAX:* (0115) 964-2898

CD-ROM ÇILGINLIĞI



Yahu kardeşim ne oluyoruz yaaaa!!! Daha 4 hızlı CD-ROM'lara alışamadan (hatta daha telafuz bile edemeden??!!!) 6 hızlı CD-ROM'ların çıktığı haberleri geliyor kulağımıza. NEC, Plextor ve MediaVision adlı firmalar 6 hızlı CD-ROM'larını çooktaaan! piyasaya sürdüler bile!! Bu yeni çıkan 6 hızlı CD-ROM'ların saniyedeki transfer hızı 900 k/sn , ortalama erişim zamanı ise 150 ms. İngiltere'deki satış fiyatı 300 pound. Bu arada son anda elimize ulaşan bir haberi iletmek istiyorum! Teac adında beynini peynir, ekmek ve beyaz şarapla!!! yiyen bir firma, çooook!! yakın bir zamanda 8 hızlı CD-ROM'ları piyasaya süreceğini açıkladı??!!! Hızını alamayan bu firma daha da ileri giderek 1997 yılına kadar da 16 hızlı???!!!!! olan CD-ROM'ları çıkaracaklarını açıkladı. Ne diim! İlgilenenler için tel: +44 181 3091111

HABER : TARKAN

KISA KISA

* Eski iyi firmalardan ***Grandslam*** tekrar Amiga için oyun üretmeye başlayacağını tüm dünyaya duyurdu. Dikkat ederseniz birçok eski iyi firma yeniden yuvaya dönmeye hazırlanıyor. Zaten "Tilkinin dönüp dolaşacağı yer kürkçü dükkanıdır" der Atalarımız. Baktılar ki makina yine popüler olmaya başlıyor, hücummm oyunlara! Bu Grandslam denen firma Amiga için ilk olarak milattan önce! PC'de çıkan ***Wolfstein*** adlı oyunu çıkaracak. Tabii 'real time Texture mapping' tekniğini kullanarak. Artık biliyorsunuz bu tip oyunlar moda. Daha sonra çıkaracağı oyun ise ***7Th Sword of mendor***. Bu oyunda iflah olmaz bir adventurer olarak başınıza olmadık belalar açıyorsunuz. Ne dersiniz iyi oyunlar gibi gözüküyor di mi?...

* Yine eski iyi firmalardan ***Thailon,*** CD32'de de çıkan ve çok sevilen ***X-Fighter***'ı A1200 (alın bir tane) için çıkarmaya hazırlanıyor. Aslında ben bu firmadan Trex Warrior adlı oyunun ikincisini bekliyorum ama nerdeeeee...Ulan Thailon, duy sesimi bre gafil. Çıkar şu güzel oyunları da mest et bizi!...

* Yıllardan beri Amiga için sesini soluğunu çıkarmayan amerikan firmalarından ***Mindscape***, nihayet süper oyunlarını çıkarmaya hazırlanıyor. Aslında bu şaşılacak bir durum çünkü amerikan firmalarının Amigayı tamamen bıraktığını düşünüyordum ki bu oyun haberleri beni oldukca orgazm! etti diyebilirim. Söz konusu oyunların başında A1200 için çıkacak olan ***Mega Race*** ve A500/A1200 için çıkacak ***Space academy*** geliyor. Hemde oldukca iddialı bir şekilde. Zaten Mega race benim bir süre katalepsi olmamı bile sağladı. Aslında bu firmayı -her ne kadar kişiliksiz amerikan firması da olsa- bu tür projeler ürettiği için takdir-i şayan ediyorum (olmadı). Siz ne yapıp edin, bu oyunları çıktığı anda alın.

* Directory Opus 5'in çıktığını Kongo'daki yamyamlar bile duydu. Bu yeni versiyonu çözmek için bile en 3 yıl harcanması gerekirken (abartma yok !), şimdide daha yeni bir versiyonu piyasaya çıkıyor, daha doğrusu bir Patch veya Upgrade versiyonu: ***Directory opus V5.11***...Valla bu program için ne diyeceğimi bilemiyorum çünkü günden güne karmaşık bir hal alıyor. En iyisi alın, yükleyin, boğuşun, çözün, bi şeyler yapın işte. İyi program aslında...

* Gün geçmiyorki kasa içine konulmuş bir A1200 haberi duymayalım. şimdide ***A1200 HIQ Powerstation*** isimli yeni bir model piyasaya sürüldü (burada değil,ecnebi topraklarında). Saçma sapan şekil değiştirmekten ve merak uyandırıp insanları kandırmaktan başka hiçbir özelliği olmayan bu tip projeler, eninde sonunda arz-talep kanunlarının hışmına uğrayıp darbe yiyor ve olan pembe hayaller kurmuş bizlere oluyor. Hani Ian bir ara Ramiga Z5 çıkmıştı, ne oldu? tabii ki koca bir FOSSS. Neyse, işte hepsi bu kadar daha ne diyim?

* Kaliteli firma ***Team 17***, sonbaharda ***Worms*** isimli bir oyun çıkarmaya hazırlamnıyor. Bu oyunda da tıpkı lemmings serilerinde olduğu gibi yine ufak tefek birkaç salak sprite-bob karışımı yaratıklar etrafa dehşet saçıp bölüm fialn geçmeye çalışıyorlar, tabii sizin yardımınızla. "Nasıl oluyor bu?" diye sormayın, sadece bekleyin. Üstelik bu oyunun pazarlamasını yeni evlendikleri Ocean yapacak(mış)...

* Son ayların popüler firmalarından ***Gametek*** iki tane süper oyun çıkartmaya hazırlanıyor: ***Frontier II*** ve ***Baldies.*** Frontier'ı zaten biliyorsunuz. Bu evren ötesi(!) muhteşem oyunun ikincisi daha da detaylı ve geniş olacak. Şu anda çalışmalar son hızla devam ediyor. Bu David Breban denen adam bayağı çalışıyor aferim. Diğer oyun Baldies ise Lemmings türü arcade/Strateji karışımı şirin bir oyun. Yine ufak tefek yaratıkları binbir beladan korumaya çalışacak ve hayretler içinde kalacaksınız. Çünkü ben de demosu var ve hayretler içinde kalınacak kadar güzel bir oyun. Tam versiyonu gelince aman ha kaçırmayın.

PIXEL Üstadı

Pixel kafalı üstadınız yine sizlerle birlikte grafik dünyasının zor, zahmetli ama zevkli dünyasında yol almaya devam ediyor. Resim yapmaya yeteneğiniz olmasa bile burada vereceğim çok değerli profesyonel 'Trick' lerle siz de usta birer grafiker olup çıkacaksınız. Artık resim yapamamak genlerinizden çıkıp parmaklarınızın ucunda hünerli bir şekle bürünecek. Yapmanız gereken tek şey pixel kafalı üstadınızı takip etmek ve yine takip etmek. hadi bakalım.

Geçen sayıda sizler için Personal Paint'in özel efektlerini açıklamıştım. Bu sayıda da türünün en iyi örneklerinden biri olan AD Pro'yu sizler için tanıtacağım. Bu program bir Amiga 1200 programı (aslında iyi configrasyonu olan her Amigada çalışır). En büyük özelliği fast hafıza gerektirmesi (özellik mi, sorun mu?). Zaten elinizde eğer minimum 4 MB fast memory'li turbo kartınız yoksa tam randımanlı kullanamazsınız. Program genel olarak hazır grafiklerin üzerinde bazı efektler yapmaya yarıyor. Yani bu programda çizim gibi şeyler yapamazsınız. Efektler yapıp, Çeşitli formatlardaki resimleri istediğiniz formatlara çevirirsiniz. Paint programlarında çok zaman alan yada yapılması zor bazı işlemleri burada rahatlıkla yapabilirsiniz. Şimdi bu efektleri sırasıyla yavaş yavaş sizlere tanıtalım:

ANTIQUE: Aslında bu, efekt olarak çok ilginç bir işlem yapmıyor. Sadece renk paletini değiştiriyor. Bu fonksiyon ile resmi sanki eskimiş hale getirirsiniz. Resim sanki bakırımsı bir hal alır. Bazı resimlerde iyi sonuç verir.

COLLAPSE: Burayı seçince yeni bir menü ile karşılaşacaksınız. Buradaki değişkenleri istediğiniz gibi değiştirerek istediğiniz ayarı elde edersiniz. Bu fonksiyon ile resme sanki motion blur havası verebilirsiniz. Yani hareket esnasında çekilen 2-3 karenin üstüste konulması gibi.

COLORIZE: Siyah beyaz resminizi renklendirmenize yarar. İyi bir sonuç verdiğini pek görmedim.

COLOR_TO_GRAY: Renkli resminizi siyah beyaz hale getirir. Renk tonlarını menüden ayarlayabilirsiniz. En iyi sonucu Luminance Weights verir.

MOSAIC: Resminizi sanki mozaikten yapılmış hale getirir. Width ve Height'deki rakamlar ile mozaiklerin boyutunu verebilirsiniz.

POLAR MOSAIC: Kullanımı Collapse gibidir. Bu tarz bir iki fonksiyon ile daha karşılaşacağız. Resminizde dairesel mozaikler oluşturur. Daire merkezini mouse ile belirleyip yine mouse ile dış daire ile çapı, iç daire ile de yoğunluğu belirleyin. Sonra Accept ile işleminizi hesaplatın. Eğer işleminizi iyi derecede yaptırmak ve pixeller arasında dithering (smooth) yaptırmak istiyorsaniz High Quality'ye basın. Bu seçenekler Collapse içinde geçerlidir.

ROLL: Resminizi istediğiniz pixel sayısı kadar kaydırır. Burayı şeçince ikinci bir menü ile karşılaşıyorsunuz; buradaki seçenekleri hemen anlatalım. *Pixels:* Resminizin kaç pixel kaymasını istiyorsanız buradan değeri girin. *Direction:* Resminizin hangi yöne kayması gerektiğini belirtebilirsiniz: Sağ, sol veya yukarı gibi.

ROTATE: Collapse'in değişik bir versiyonu. Kullanımı Collapse yada Polar Mosaic gibidir. Gerekli bilgileri oradan bakarak öğrenebilirsiniz.

SCALE: Büyültme, küçülte fonksiyonu. Resimleri istediğiniz gibi büyültür ve küçültür. İsterseniz bunu belli bir oranda yada sizin gireceğiniz değerler kadar yapar.

TILE: Resmin bir yerini pattern olarak alır ve tüm ekranı doldurur. Resmin bu pattern yerini siz belirliyorsunuz.

TEXT VISUAL: Resmin üzerine yazı yazmaya yazar. Kendisi tüm ditheringleri yapar.

TWIRL: Resimler üzerinde girdap gibi efektler yapmaya yarayan fonksiyondur. Kullanımı Polar Mosaic gibidir. Tüm seçenekler bunda da mevcuttur.

Evet kısaca efektleri tanıdınız. İsterseniz programı bir konverter olarak da kullanabilirsiniz. Mesela Aşağıdaki tüm formatlardaki datalarınızı bu programda yükleyip, editeleyip, kullanabilirsiniz. İşte resim formatları:

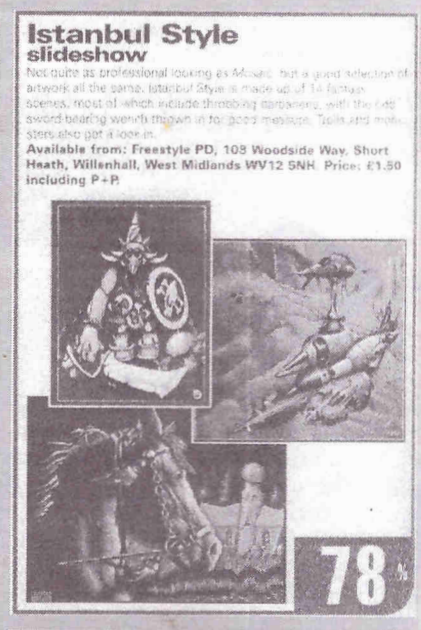
UNIVERSAL, ALPHA, ANIM, BACKDROP, BACKLINE, BMP, CDXL, CLIPBOARD, DPAINT, DV21, FC24, FLC, FRACTAL2000, FRAMEGRABBE, FRAMESTORE, GIF, HAME, ICO, ICON, IFF, IMPULSE, IV24, JPEG, MACPAINT, PAR_PEG, PCX, POINTER, QRT, SCREEN, SCULPT, TEMP, VLAB, YUVN,

Yukardaki formatta datalarınız yüklediğiniz gibi tüm datalarınızı, işlenmiş resimlerinizi aşağıdaki formatlarda kaydedebilirsiniz:

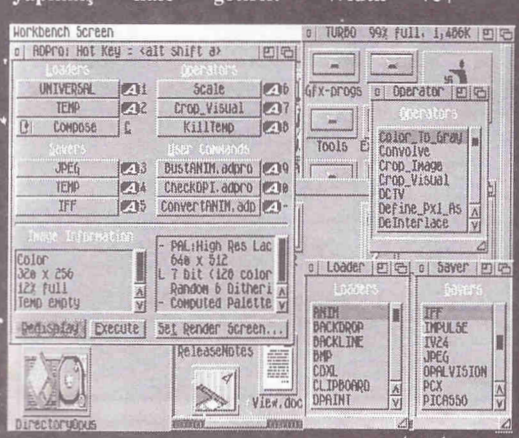
A2410, ANIM, BMP, CDXL, CLIPBOARD, DPAINT, DPIIE, FC24, FRAMESTORE, GIF, HAME, HARLEQUIN, ICON, IFF, IMPULSE, IV24, JPEG, OPALVISION, PCX, PICASSO, POSTSCRIPT, PREFPRINTE, QRT, RESOLVER, RETINA, SCULPT, SEPARATE, TEMP, VT_BUFFER

İşte bu aylıkta bu kadar. Eğer yaptığınız resimlerin burada yayınlanmasını isterseniz, elinizde ne kadar Data, resim, grafik gibi şeyler varsa hemen bana yollayın. Burada yayınlayalım. Bu arada grafikle ilgili sorunlarınız olursa bana yazmayı unutmayın. Tavsiyelerinizi de bekliyorum. Evet şimdilik herkese Bol pixelli günler dilerim.

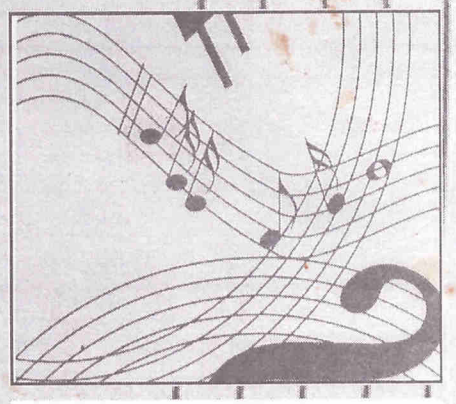
SLIDE SHOW



İşte bir Türk Grafikerinin Avrupadaki başarısının kanıtı. Geçtiğimiz aylarda Avrupda da çıkan bu slide show, dış basın tarafından oldukca beğenildi. Turbo'yu bu çalışmasından dolayı kutluyoruz ve onunla övünüyoruz. Bu müthiş Slide show' edinmek istiyorsanız ya Turboyla irtibat kurun..



COMPUTER MUSIC



Müzik sayfasında Efektler yine tüm hızıyla devam ediyor. Mozart veya Beethoven gibi müzik ruhu kazanmak isteyenler için bu sayfa bulunmaz bir hint kumaşı gibi. Kompozitör olduğunu iddia eden Edge bakalım bu neler yazmış:

Merhaba millet! Efekt komutlarını incelemeye devam ediyoruz.Bu ayda extended efect komutlarını inceleyeceğiz. Önce bu komutlar neymiş ona bir bakalım (şekil-1):

Bu ay bunlardan ilk yedisine derinlemesine değineceğiz.

1- E0 = Ses Filtre Kontrolü
Bu komut Amiga'mızın ünlü ses filtresini açıp kapamaya yarar.Bu komut çok cazırtılı ve bozuk sesleri(yani bizim top Vedat'ın sesini) real-time filtrelemeye yarar.

301E01 -> Filtre devre dışı
301E00 -> Filtre devrede

şeklinde kullanılır.

2-E1 = Yukarı Slayt
Bu komut normal portament gibi çalışır fakat nota boyunca slayt yapmak yerine notanın başında bir kere yapar. Nota sürdüğü sürece slayt sürmez. Başlangıçta yapılır ve kesilir. Koro efekti için vaz geçilmez bir öğedir.

301E11 -> notanın başında bir kere slayt yapar.

3 - E2 = Aşağı Slayt
Bu komutta normal portament down gibi çalışmakta fakat bir önceki komuttada olduğu gibi slayt işlemi nota boyunca yapılmak yerine sadece başlangıçta yapılıp kesiliyor. Böylece oldukça ilginç bir efekt elde ediliyor.

301E26 -> nota başlangıcında 6'yı slayt eder.

4 - E3 Glissando Kontrolü
Bu komut tone-partament ile birlikte kullanılmaktadır. Glissando aktif hale getirildikten sonra yapılan tonportamenter de direk bir slayt yerine her defasında yarım nota slayt edilir.

301E31 Glissando aktif
301E30 Glissanda devre dışı

5 - E4 Vibrato Kontrolü
Bu komut sayesinde sesin dalgaboyuna kare, kesik vb. gibi şekil verilir.

301E40 (sinüs dalgası - default) burada sample direkt çalınır.
301E41 (düz aşağı iniş (ramp down))
301E42 (kare dalgaboyu)

6 - E5 Fine Tune
Bu sample'lara fine tune yapmaya yarar (not:vereceğiniz fine tune değerini aşağıdaki tablo yardımıyla rahatça çıkarabilirsiniz)

FineTune: +7 +6 +5 +4 +3 +2 +1 0
Değer: 7 6 5 4 3 2 1 0

FineTune: -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0
Değer: F E D C B A 9 8

301E51 -> burada fine tune değeri 1'dir

7 - E6 Dalga Tremolo Kontrolü
Bu komut ile ses dalgasına şekil verilerek tremolo uygulanır.

301E70 ->default
301E71 ->Ramp down
302E72 ->kare dalga

Evet millet bu aylıkta bu kadar. Geri kalan komutlara da bir sonraki ay değineceğiz. İnsallah anlaşılmayan bir şey yoktur. Eğer varsa adresimi biliyorsunuz (bkz MegAmiga sayı 3). Merak etiğniz veya anlamadığınız bir konu olursa bana hiç çekinmeden yazabilirsiniz. Yani ben bunun için burdayım. Bakın mektup yazmassanız editör beni işten kovar ve bende aç-bilaç çiçek pasajının içki kokan köşelerinde keman çalarak para kazamnak zorunda kalırım. Böyle bir duruma düşmemi istemessiniz değil mi? Neyse şimdi yol açın bakiim Edge abinize...ha şöyle...Eyvallah çekin abinize..öpün elimi bakiim...Zebani evlamdım sende öp (sıçarım şimdi ağzına içine -Zebani)..ha şöyle. Herneyse Hadi Bana eyvallah koçs.
EDGE

EFEKTLER

E0 - Ses filtresi açık/kapalı
E1 - Yukarı yumuşak slayt

E2 - Aşağı yumuşak slayt
E3 - Glissando kontrolü

E4 - Sample dalga vibrasyon kontrolü
E5 - Sample fine tune

E6 - Mezür döngü ayarı
E7 - Tremolo konrolü

E8 - Nedense görevi yok!!!
E9 - Notayı tekrar tetikleme

EA - Ses +(fine)
EB - Ses -(fine)

EC - Sample kesme
ED - Nota geciktirme

EE - Mezür geciktirme
EF - Ters döngü

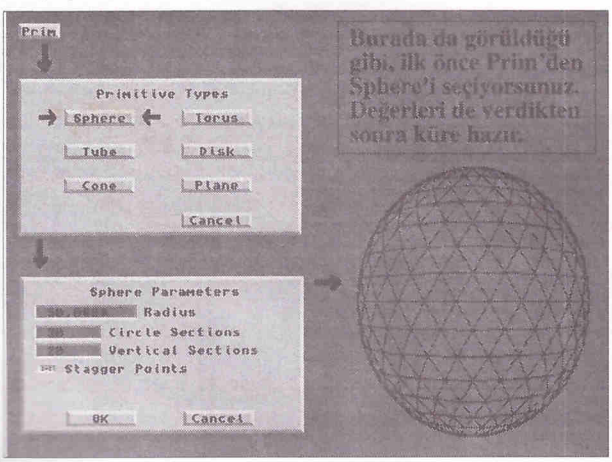
RAY TRACE

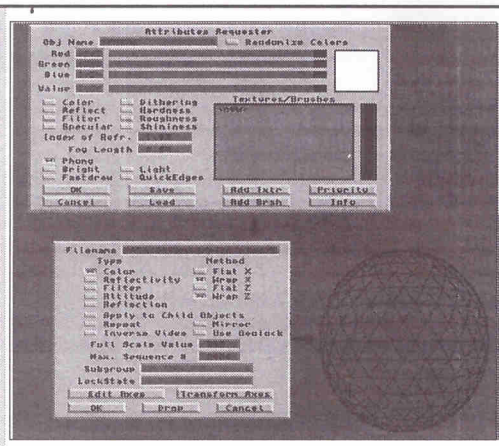
Detail editor: Pick Groups

Merhaba arkadaşlar. Bu ay yine yeni bir Ray-Trace köşesi ile beraberiz. Anladığım kadarıyla bu Ray-Trace denen meretle kimse ilgilenmiyor. Bu konuda şimdiye kadar sadece üç-dört mektup aldım. Ya kimsenin bir sorunu yok, ya da kimse Ray-Trace ile uğraşmıyor. Ama olsun biz diğer uğraşanlar için bu köşede her zaman Ray-Trace kursu vermeye devam edeceğiz. Amiga'nın önemli grafik özelliklerini görmeniz ve bilmeniz açısından bu programlar da diğer programlar gibi önem taşıyor. Tabii bu iş makinaya bağlı bir iş. Konfigrasyonu iyi olmayan bir makina da bu tip grafik programlarıyla uğraşmak hayattan soğumanıza sebep olabilir. Neyse iyi bir makinanız olunca ray-ttrace'e başlayabilirsiniz dedikten sonra hemen bu ayki konumuza geçelim.

Bu ay sizlerle bir Brush'ın objeye nasıl kaplanacağını öğreneceğiz. Bunun için örnek olarak bir dünya yapacağız. Bu brush kaplama tekniği, yaptığınız 3D grafiklerin daha gerçekci gözükmesi açısından çok önemlidir. Bir reklam panosu düşünün; üzerinde bir sürü yazı var. Bu reklam panosundaki herşeyi 3D obje yaparsanız o zaman ayvayı yediniz demektir. Çünkü üzerindeki her bir yazıyı obje yapmak için bir sürü zamanınız gidecek ayrıca render sürenizde olağanüstü artacaktır. İşte bu tip şeyleri brush kaplama tekniğinden yararlanarak çok basit bir hale getirebilirsiniz. Bu sefer yapacağınız iş sadece o panoyu resimle kaplamak ve render etmekten ibarettir. Obje sayınız ise sadece 1'dir. Çünkü panoyu düz bir obje yapacak, diğer resim ise üzerine brush olarak kaplanacaktır.

Evet bu kadar girişten sonra biz şimdi gelelim Dünyanın yapımına. Bunun için elinizde ufak veya büyük bir dünya haritası olması gerekiyor. Bu resim IFF veya IFF-24 BIT formatında olabilir. Bizim yapacağımız yuvarlak bir obje yapıp bu resmi onun üzerine kaplayarak bir dünya oluşturmak. Burada dünyayı obje olarak yaptığımızı düşününce korkunç bir durum çıkıyor ortaya. Neyseki bu tip teknikler sayesinde işmiz oldukca kolaylaşıyor. Evet hazırsanız dünyaya başlayalım:





Buradaki durumu şekil gayet güzel anlatıyor. Siz 'Add Brush'ı seçeceksiniz...

BİR DÜNYA PROJESİ

1- Hemen bir proje açın (artık biliyorsunuz proje açmayı). Burada istediğiniz ismi verebilirsiniz. Hemen akabinde Detail Editor'e girin.

2- Şimdi sağ alttaki ikonlardan Prim olanına basın. Burada karşınıza 'Primitive Objects'ler çıkacaktır. Bu objelerden biz 'Sphere' olanını kullanacağız (eğer dünyamız koni biçiminde olsaydı 'Cone' olanını kullanacaktık!..). Sphere'yi seçin ve önünüze çıkan Requester'dan Circle Sections'ı 30, Vertical Sections'ı da 20 yapın. Bu sayıları artırarak objenin daha Smooth olmasını sağlayabilirsiniz; ancak render etme süresi de katlanarak artar ona göre. Bunları girdikten sonra Ok'a basın.

3- Evet objemiz hazır. Şimdi objeyi F1'e basarak seçin (mor renk olacaktır). Bir objeye işlem yapmak için onu mutlaka seçmeniz gerekiyor, bunu unutmayın. Evet objeyi seçtikten sonra sıra üstüne kaplayacağımız dünya resmine geldi. Şimdi F7'ye basarak 'Attributes' bölümüne girin. Burada sağ altta 'Add Brush' olan bir ikon göreceksiniz; bu ikonu klikleyin. Şimdi program sizden hangi brush'ı kaplayacağınızı isteyecektir. Elinizde bulunan Dünya resmini seçin. Bundan sonra karşınıza Brush kaplamayla ilgili bir requester çıkacaktır. Burası biraz karışık olabilir ama biz şimdilik çok basitce geçeceğiz. Neyse, burada Method yazan yerin altından Wrap-X ve Wrap-Z'yi işaretleyin. Bunu yaptığınızdan emin olun çünkü bu method küre gibi yuvarlak cisimlere brush kaplama metodudur. Şimdi Brush'ın küre üzerine kaplamak için Edit Axes'dan boyunu biraz ayaralamak gerekiyor. Ancak ben yine sayısal değerler vererek sizi bu dertten kurtaracağım. Siz yine de kendiniz ayarlamak istiyorsanız sadece Z ve X axislerini tutup küreninin biraz dışına taşırmanız gerekiyor (şekillerden birisi bunu gösteriyor bi zahmet bakın). Evet bu işlemin sayısal karşılığı aynen şöyle:
TRANSFORM AXES'a klikleyerek:

Position: X= 61, Y= 1, Z= 61

TOP FRONT PERSP AZP RIGHT

Ro Mv Sc Tw Sh Tp Pi Bn St Loc X Y Z Smo OK Can Shft Mag MS ZI ZO Prim

Detail editor: Pick Groups

Bu işlemi bitirdikten sonra Ok'a basın ve bu requester'dan çıkın. Artık objenin üzerinde bir dünya resmi var. Bu objeyi Projenizin Objects directory'sine save edin ve Stage Editor'e geçin.

4- Şimdi Stage Editördeyiz. Burada kamera ve ışıkların yerlerini ayarlayacağız. ilk önce Objenizi yükleyin. Önünüze çıkan requster'ları bir çırpıda geçin; evet obje karşınızda. Bu arada Display'den Camera View'u açmayı unutmayın. Yüklediğiniz objenin yeri ile hiç oynamayın. Zaten koordinatları 0,0,0 dır. Şimdi siz isterseniz kamera ve ışıkları kendiniz oynayarak ayarlayabilirsiniz ama ben yine sayısal değer verip işleri kolaylaştıracağım. Aslında diğer yol sizin için daha iyi ama burada sayısal değerler vermek durumundayım. Neyse, şimdi kamerayı seçin ve AMIGA-T'ye basarak şu değerleri girin:

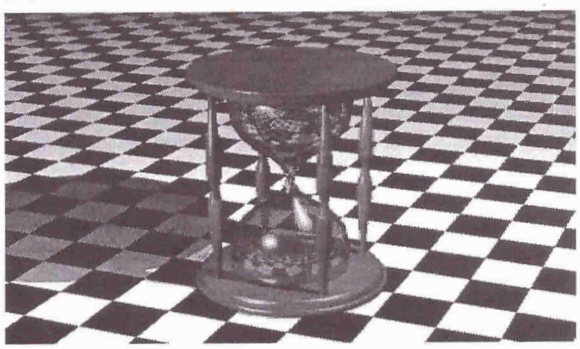
Kamera için:
Position: X=2, Y= -420, Z=1

Bu, kamera için verilen sayısal değer. Bundan sonra kameranız verdiğiniz değere göre yerine gidecektir. Şimdi sıra ışıklara geldi. Burada 2 tane ışık kullanacağız. Bunun için Objects/Add/Light Source'dan iki tane ışık yaratın. Bu ışıkların yerlerinin sayısal değerleri ise şöyle:

Işık-1 için:
Position: X=-136, Y= -278, Z= 76

Işık-2 için:
Position: X= 288, Y=-209, Z= -3

Evet böylece kamera ve ışıkların yerlerinide ayarlamış olduk. Şimdi Save Changes yapıp Action Editor'e geçebilirsiniz.

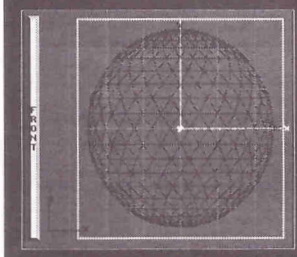


5- Burada dünyanın uzayda gözükmesini sağlayacak bir efekt uygulayacağız. Şimdi sağdaki Globals yazan yerin önündeki küçük kırmızı kutucuğa işaretleyin. Burada önünüze bol seçenekli bir requester çıkacak. Biz bu bol seçenekler içinde sadece sol altta bulunan Star Field Density'i kullanacağız. Bu arka plana noktacıklar koyarak uzay havası (hava olmaz ama!) veriyor. Şimdi buraya 200 rakamını girin (son üç rakamı 200 olmalı). İşte artık bir uzayınız da var. Buradan ok diyerek çıkın ve Save Changes yapıp Project Editor'e girin.

6- Evet şimdi Render zamanı. Eğer makinanızın konfigrasyonu yeterli ise yüksek çözünürlük deneyebilirsiniz. Ama iyi değilse 320*256'lık bir çözünürlük idare eder. Eğer çıkan sonucu beğenirseniz daha yüksek çözünürlükte render edebilirsiniz. Render etmek için Sağ tarataki 1'e klikleyin ve alttan Generate ikonuna basın. Evet artık sizin için makinanın başından kalkma zamanı gelmiştir (Makina hızlıysa oturun oturduğunuz yerde).

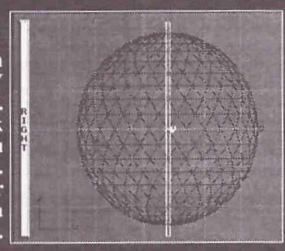
TOP FRONT PERSP RIGHT

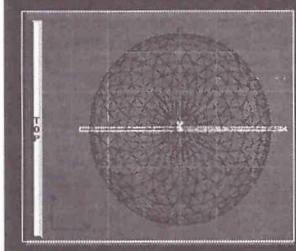
WRAP-X WRAP-Z METODU



İlk olarak küreye önden bakıyoruz. Burada dikkat edeceğiniz nokta Brush'ın boyunu ayarlarken sadece Z ve X axislerinde ayarlamanız. Şekildeki beyaz Border, Z ve X axis'lerinin boyunu gösteriyor. Buradaki değer normal değerdir, fazla değiştirmeyin.

Burada küreye yan taraftan bakıyoruz. Görüldüğü gibi Y axis'i kendi değerinde duruyor. Bunu siz değiştirmeyin. Ancak değiştirmeyin dediysek bu sadece bu metod da böyle. Diğer metodlar için böyle bir şey yok. Onları sonra göreceğiz.





Burası da üst görünüş. Aynı yanda olduğu gibi burada da Y axis'i ile oynamıyorsunuz. X axis'inin boyunu buradan da ayarlayabilirsniz ama bunun için en iyi yol ön görünüşten ayarlamaktır. Bu arada Axis'leri iyi bilmeniz gerekiyor bu ayarlamalr için...

Evet arkadaşlar bu aylıkta bu kadar. Siz bu örneği inceleyip daha da geliştirebilirsiniz. Mesela dünyanın dönmesini de sağlayabilirsiniz. Eğer bunu yapmak isterseniz yine Action editörden 30 kare açın. Sphere yazan yere add diyerek 1. kareden 30. kareye kadar Rotate efektini ekleyin. Bu efekt Z axis'inde -360 derece dönmeli. Bu değeri efektin infosuna girin ve save changes yaparak render edin. Bu sayede güzel bir dönen dünyanız olacaktır. Hatta buna bir kaç yazı ekleyerek kısa bir jenerik bile yapabilirsiniz. Evet artık benim susup ayrılma zamanım geldi. Size bol alıştırmalı ve render'lı bir ay diliyorum. Önümüzdeki ay daha değişik bir konuyla tekrar beraber olacağız bir yere kaçmayın...

ZEBANİ

TÜRKİYE'NİN RAYTRACE'CİSİ
TRON BBS
ONLY RAY TRACE
ZENGİN LIGHTWAVE VE
IMAGINE OBJECTS ARŞİVİ
0212.251 09 98
YAKINDA İKİNCİ NODE
VE DAHA ÇOK OBJECTS

Ro Mv Sc Tw Sh Tp Pi Bn St Loc X Y Z Smo OK Can Shft Mag MS ZI ZO Prim

OMAY'LA AMOS

CODER OMAY

Merhaba arkadaşlar. Bu ay size sevinçli bir haberim var. Zaten benim söylememe gerek yok, herhalde görüyorsunuz, bu ay 2 sayfa olduk! Dergimizin sayfa sayısını arttırmasından köşemizde nasibini aldı ve böylelikle sizle daha çok sohbet edebilme imkanımız oldu. Bu sebepten dolayı artık mektuplarınızı yanıtlama, bazı püf noktaları ve örnek programları verme olanağım olacak (hayvan herif, insan bi teşekkür eder. Görgüsüz, saygısız dağ adamı. -Zebani) Artık AMOS'un benim anlattığım kısımlarını bilenler sıkılmayacaklar. Geçen ay size değişken kavramını anlatmıştım. Bu ayda değişkenler konusuna devam edip size dizileri anlatmak istiyorum.Şimdi, geçen ay size HAK isminde bir değişkenden söz etmiştim. Hani uzay geminizin hak sayısını bu değişkende tutuyordunuz. Peki, diyelim öyle bir oyun yapmak istiyorsunuzki birden fazla oyuncu oynayabilsin. O zaman birden çok gemi olacak demektir. Her gemininde hak sayıları birbirinden farklı. O zaman şöyle yapardınız, değilmi? 1.oyuncunun gemisinin hak sayısına HAK1, 2.oyunucunun gemisinin hak sayısına HAK2, 3.oyuncunun HAK3 v.b. derdiniz. Buraya kadar iyi fakat oyun bitti ve baştan başlamak için tüm oyuncuların gemilerinin hak sayısını tekrar 10 yapacaksınız. O zaman şöyle bir satır yazmanız gerekir(diyelim 5 oyuncu var):

```
HAK1=10 : HAK2=10 : HAK3=10
: HAK4=10 : HAK5=10
```

Belki böyle bir satırı yazmak çok kolay ama ya 100 oyuncu olsaydı. Sonuç olarak böyle aynı tip bilgilerle daha kolay işlem yapabilmeniz için dizi kavramını kullanmanız sizin işinizi çok kolaylaştırır. Yukardaki olayı dizi kavramına uyarlamaya çalışalım. AMOS'ta dizi açmak için DIM komutunu kullanacağız. 5 oyuncumuz olduğundan dolayı 5 değişkenlik bir dizi açacağız. Dizimizinde adı HAK olsun(aynı isimli dizi ve değişken AMOS'ta kullanılabilir). Bunu AMOS'a şöyle anlatıyoruz:

```
Dim HAK(4)
```

Hayır dizgi yanlışlığı yok, yukarıda 4 yazıyor, bunun sebebide AMOS'ta dizilerin sıfırdan başlaması. Artık 0, 1, 2, 3 ve 4 numaralı oyuncularımızın hak sayılarını bu dizide tutacağız. Nasılmı? Eskiden nasıl yapıyorduk:

```
HAK=10
```

Şimdi bu ifadeyi 0 numaralı oyuncu için şöyle yazacağız:

```
HAK(0)=10
```

Bu kadar basit. Ya 20 oyuncumuz olsa ve hepsinin HAK sayısını 10 yapmak istesek. O zamanda AMOS'ta şöyle bir satır yazacaktık:

```
For K=0 to 19 : HAK(K)=10 :
Next
```

Evet bu kadar kısa. Dizi kullanmasaydık yukarıda 5 oyucumuza yaptığımız gibi hepsini tek tek yazmak zorunda kalacaktık. Evet dizilerin nasıl kullanılacağını anlamaya başladığınızı sanıyorum. Diziler konusunda anlatacaklarım sadece bu kadar değil. Yukarıda örnek verdiğim dizi kesirsiz sayı dizisiydi. Ya geçen sayıda öğrendiğimiz kesirli sayılar ve karekter değişkenleriyle ilgili dizi açmak isteseydik. Örneğin 100 tane kesirli sayıdan oluşan KESIR isminde bir dizi açmak istesek şöyle bir komut vermemiz gerekli:

```
Dim KESIR#(99)
```

AMOS'a karekter değişkenli bir diziyi anlatmak içinde aynı değişkenlerde söylediğim gibi değişken isminin sonuna $ işareti koymamız gerekli.

```
Dim YAZARLAR$(4)
```

gibi.

Evet, diziler konusuda burada bitti diyeceğimi zannediyorsanız yanılıyorsunuz. Sıra geldi 2

İŞİN PÜF NOKTASI

* **AMOS**'ta (tabii ki artık **AMOS PRO V2**'den söz ediyoruz) DPaint animasyonu ve Sound-Noise Tracker Module'lerinin çok rahat bir şekilde kullanılabileceğini biliyormuydunuz?
* **AMOS**'un **AMAL** dilinin, komutların sadece baş harflerine baktığını biliyormuydunuz? Örneğin şu üç satırda **AMOS** için aynıdır ve aynı çalışır:

```
Amal 1,"Anim 1,(1,2)(2,2)(3,2)" : Amal On 1
Amal 1,"Abaroeeey 1,(1,2)(2,2)(3,2)" : Amal On 1
Amal 1,"A 1,(1,2)(2,2)(3,2)" : Amal On 1
```

* Procedure'lerde kullanabildiğiniz satır sayılarının her procedure için birbirinden bağımsız olduğunu biliyormuydunuz?

ANKET

Bu sayı bir anket salgını başladı. AMOS köşeside bu olaydan nasibini aldı. Sizden istediğim eğer bu köşeyi okuyor ve yararlanıyorsanız veya okumak isteyipte size hitap etmediğini düşünüyorsanız bana mektup yazmanız.Yani ben bir yazarım ve köşemi kaç kişi okuyor(veya okuyan varmı?), yararlanan kişi sayısı kaç, ne için yararlanıyorlar gibi konuları merak etmeye hakkım var kanısındayım. Sizde bende bu hakkı görüyorsanız, yazacağınız hiçbirşey olmasa bile birkaç cümle yazıp bana postalayın. Gerçi bu sayıdaki anketle köşeyi sevenlerin kaç kişi olduğu öğrenilecek ama ben bu köşeye has daha özel bir anket yapmak istedim. Hadi sarılın kağıda kaleme...

boyutlu diziler olan matrislere. Zaten matematikle birazcık olsun ilgileniyorsanız matrisleri biliyorsunuz demektir. Gözünüzde canlanması açısından kare bulmaca örneğini verebilirim. Yani diyelim bilgisayarda bir kare bulmaca yapıyorsunuz. Bu durumda kontrol açısından her bir karede ne olduğunu kontrol etmeniz ve karelerin içlerine harf koymanız gerekmekte. İşte bunun için matrisleri kullanmalısınız. Diyelim 10'a 10'luk bir kare bulmaca için;

Dim BULMACA$(9,9)

şeklinde bir matris açmanız gerekir. İsterseniz kolaylık açısından 0. değişkeni gözardı edip;

Dim BULMACA$(10,10)

ifadesinide kullanabilirsiniz (ama ilerde anlatacağım, dizileri sıralama veya dizi içindeki bir ifadeyi arama komutlarını kullanmak istiyorsanız dizilerinize 0.değişkenden başlayın). Burada gördüğünüz gibi matrisler için değişken sayıları arasına virgül koyuyoruz. Aynı şekilde;

Dim UCBOYUTLU$(10,10,10) ifadesiyle 3'lü bir matris oluşturabiliriz(sinir küpü'nü düşünün, onun gibi)

Eğer bazı şeyleri tam olarak anlayamadıysanız üzülmeyin, bir daha okuyun, yine herşey size uzaydan gelmiş gibi duruyorsa bu sayfalarda bulunan örnek programı inceleyin. Evet diziler ve değişkenler konusunun sonuna geldik. Bu konuyu kapatmadan önce AMOS'ta bu konuyla ilgili birkaç şeyden bahsetmek istiyorum. AMOS normalde değişkenler için 8K kadar hafıza kullanır. Bu da yaklaşık 2000 sayı veya 2 sayfa yazı kadar ediyormuş(AMOS kitabı öyle diyor, ben onun yalancısıyım). Bu değerlerden fazla değişken kullanmak istiyorsanız bunu AMOS'a programın en başında anlatmalısınız. İşte SET BUFFER komutuda bu işe yarıyor. Örneğin değişkenleriniz için 20K yer ayrılmasınız istiyorsanız bunu şu şekilde anlatacaksınız:

Set Buffer 20

Yalnız burada dikkat etmeniz gereken şey komutu programın ilk komutu olarak en başta kullanmanız. Son olarakta değişkenler konusunda anlatacağım son şey FREE fonksiyonu(kullandığınız zaman size bir değer veren komutlara fonksiyonlar denir). Bu fonksiyonda size değişkenleriniz için kalan hafıza miktarını Byte olarak verir. Örneğin programınızın en başında Set Buffer 20 demişseniz ve programda 14K'lık değişken kullanmışsanız. FREE fonksiyonunu kullandığınızda 6000 değerini alırsınız(6000 Byte yaklaşık 6K). Eveeet, sonunda değişkenler ve diziler konusuda bitti.Daha öncede söylediğim gibi bu konuyu örnek programa bakarak daha detaylı anlayabilirsiniz. Şimdi konumuz bittiğine göre sizinle biraz genel olarak konuşabiliriz. Yazının başında da söylediğim gibi artık bana mektup yazıp sorunlarınızı sorabilirsiniz. Bunları yazı aralarında gördüğünüz kutulardaki gibi cevaplamaya çalışacağım. Bunun dışında konuları anlatırken mümkün olduğunca konunun gerektirdiği komutları açıklamaya çalışacağım ama AMOS'un Manual'inin aynen tercümesini yapıp tüm komutları tek tek açıklamak gibi bir niyetim yok. Bu hem çok uzun zaman alır (AMOS'un 700'den fazla komutunun olduğunu söylemeyi unuttum galiba) hem de anlamanızı zorlaştırır kanısındayım. Bunun için bu olaya başlarken de söylediğim gibi oyun yapmak için size gerekli olan bölümlerle ilgili komutları, konuları anlatıp örnek programlarla vereceğim. Artık birazda sizin uğraşmanız gerekecek(isterseniz oyununuzu da ben yapayım). Evet yazının sonuna geldik. Gelecek ay AMOS programlama dilinin temel yapılarını görmeye devam edeceğiz, ayrılmayın, kısa bir aradan sonra tekrar beraberiz.

ÖRNEK PROGRAM

```
Başında ' işareti olan satır AMOS tarafından
'dikkate alınmaz. Aşağıdaki satırda 3 tane dizi
'açılıyor.
Dim YAZARLAR$(3), KESIRLILER#(1), NOTLAR(2)
'Bunlar soylede yazilabilirdi.
'Dim YAZARLAR$(4)
'Dim KESIRLILER#(6)
'Dim NOTLAR(2)
'Simdi 3 tane matris aciliyor.
Dim MATRIS1(2,2),MATRIS2#(1,1),MATRIS3$(4,4)
'Simdide 3 boyutlu bir matris aciliyor.
Dim UCBOYUTLU(2,2,2)
'Hadi gelin dizilerin icini dolduralim.
YAZARLAR$(0)="Zebani" :YAZARLAR$(1)="Mr.Oz"
YAZARLAR$(2)="Turbo" :YAZARLAR$(3)="Omay"
KESIRLILER#(0)=34.123 : KESIRLILER#(1)=1.12
NOTLAR(0)=4 :NOTLAR(1)=6 : NOTLAR(2)=10
'Matrislerin icinede birkac deger koyalim.
MATRIS1(0,0)=5:MATRIS1(0,1)=10 : MATRIS1(1,2)=23
MATRIS2#(1,0)=2.43
'(3,2).koordinatin degerini asagida tanimliyoruz.
MATRIS3$(3,2)="Zor dostum zor."
UCBOYUTLU(0,1,2)=345
'Simdide matris ve dizileri ekrana yazalim.
Print YAZARLAR$(0)
Print NOTLAR(2)
Print MATRIS2#(1,0)
Print UCBOYUTLU(0,1,2)
```

DR. CHIP

Selam, Amiga dostları. Yeni bir ay ve yeni bir sayıda ben yine sizin problemlerinizi halletmek için buradayım. Sizlerden gelen yoğun mektuplar ! Sayesinde köşemiz bu ay iki sayfa olarak hazırlandı. Şimdi sözü uzatmadan hemen sorunlarınızI halletmeye geçelim:

İlk mektup Eray ve Haluk adlı iki arkadaşımızdan gelmiş. Bu mektup aslında bana değil Omay'a yazılmış, ama içindeki sorular beni ilgilendirdiğinden dolayı Omay bu mektubu benim cevaplamı rica etti (aslında bir manada tehdit etti çünkü mektupları cevaplandırmazsam üstüme oturacakmış!). Evet şimdi işimize dönelim. İşte sorular ve cevaplar:

Soru 1: Bu aralar kafayı assembler öğrenmeye taktık. Acaba bildiğiniz bu tür bir kurs veren yer var mı?

Cevap 1: Hımm demek Assembler öğrenmek istiyorsun. Bir aralar benimde assembler öğrenmek isteyen bir arkadaşım vardı, sonu hiçte hayırlı olmadı (kafayı yedi). Tabii bu işin şakası. Aslında assembler bildiğim kadarıyla oldukça baba bir programlama dili. Yalnız bunu öğrenmek için sana yardım edecek benim bildiğim herhangi bir kurs yok. Mevcut kursların hepsi Basic, Dos ve çok kullanılan pc programları hakkında ders veriyorlar. Sana tavsiyem bu dil ile ilgili kitaplardan edinmen ve bu dille uğraşan kişilerle tanışıp yardımlaşman olacak.

Soru 2: Sence en kullanışlı bilgisayar dili hangisi?

Cevap 2: Aslında bu soruya uzun bir cevap verilebilir ama bence Amiga'daki en kullanışlı, verimli ve en kolay dil Amos.

Soru 3: Bilgisayarı kandırıp workbench'den açılan programlarda 2 MB ram sağlayan bir program duyduk. Bu konuda bilgin var mı?

Cevap 4: Nasıl yani? Diyelim ki senin toplam 1 mb hafızan var, bunun 512 kb'ı fast, kalanı ise chip ve sen bu programı kullanıp 2 MB chip memory elde ediyorsun ha! Çok ilginç. Maalesef böyle bir program duymadım. Ama A1200 için yazılmış bir program var, bu program hafızayı bir şekilde sıkıştırıp bir miktar fast memory oluşturuyor, ama tabii ki oldukça verimsiz oluyor makinen durmadan Crash ediyor.

Soru 4: En beğendiğin Amiga modeli hangisi? Sence A500'ü satıp A1200 almaya değer mi. A1200 kullanımı değişik mi? Amos, workbench vb. bakımından ne gibi farklar var.

Cevap 5: Bu konuyu senin gibi merak eden çok insan var. Aslını sorarsan benim en beğendiğim Amiga modeli en iyi Amiga modelidir yani şu anda A4000'dir. Ama ileride yeni modeller çıkarsa tabii ki onlarıda beğenebilirim. Eğer imkanın varsa A500'ünü satıp A1200 almanı kesinlikle tavsiye ederim, çünkü bildiğin gibi A500'ler artık üretilmiyor. Zaten Escom'da en düşük Amiga modelinin A1200 olacağını açıkladı. Yani bir süre sonra A1200 almaya bir anlamda mecbur kalacaksın, çünkü daha şimdiden yapılan bir çok oyun ve program sadece AGA chip seti ile çalışmakta. A1200'ün kullanımı A500'den çok farklı değil. Işletim sistemi olarak A1200 Kıckstart 3.0 kullanmakta ve buda A500'ün 1.3 Kıckstart'ından hem daha iyi hemde çok daha kullanışlı. Bunun sayesinde herşeyi workbench'den hallediyorsun, ama benim tavsiyem eğer bir A1200 alacaksan mutlaka birde harddisk al. Eğer makineyi harddiskli alırsan öğrenmen gereken sadece workbench olacaktır ki buda söylediğim gibi gayet kolay. Bu arada Amos kullanımı A500'den farklı değil tabii ki.

Soru 6: Amiga'yı geliştirmeye nerden başlamak daha iyi olur? Sence önce hafızaya mı, hız kartına mı, yoksa harddiske mi para vermeli?

Cevap 6: Sanırım sen A500'ünü geliştirmekten bahsediyorsun. Bence bunu düşünme bile, çünkü senin de bildiğin gibi A500 için ülkemizde senin saydığın şeylerden pek yok. Ancak ram bulabiliyorsun oda oldukça yüksek bir miktara geliyor. Sana tavsiyem bir A1200 alman, böylelikle hem hızın hem de ram'ın olur. Hem A1200'e 2,5 veya 3,5 inch'lik IDE hd lerde bağlamak mümkün. Aynı şeyleri A500'e takmaya kalktığında zaten vereceğin para A1200'ün fiyatı kadar birşey oluyor (hatta daha çok!).

Soru 7: Midi hakkında biraz bilgi. Mesala midi sayesinde elektro gitardan çaldıklarımı protracker yada benzeri bir programda direk channel'lara yazabilir miyim?

Cevap 7: Evet kullandığın müzik cihazının midi destediği varsa onu bir midi arabirim sayesinde Amiga'na bağlayabilirsin. Söylediğin işi yapan birkaç program var sanırım, örneğin Bars and pipes ve Octamed.

Soru 8: Multı Ice'ın görevini yapan bir program varmış. Bilgin var mı?

Cevap 9: Evet sözüne ettiğin program hem A500'de hemde A1200'de ayrı ayrı var, ama A500 versiyonu oldukça berbat, hiçbirşey kırılmıyor bunu kullanabilmek için 1 MB dan fazla memory'e ihtiyacın var sanırım. A1200 versiyonu ise gerçekten iyi, ben bunu kullarak birkaç oyunu trainer bile yaptım.

Evet şimdi başka bir mektup ve başka sorunlar. Mektubumuzu Özgür Ateş adlı arkadaşımız yazmış.

Öncellikle böyle bir dergi yayınlayıp, dergide de böyle bir köşe açtığımız için bize teşekkür etmişsin. Teşekkürlerine bizde teşekkür ediyoruz zaten bizi ayakta tutan da bu tür destekler.

Soru 1: Amiga 500+'ımın disk drıver'ına disketi takıyorum o biraz çiğneyip dart dart diye bağırdıktan sonra workbench ekranı açılıyor ve ekranda arka arkaya 4 yazmaya başlıyor tabii ben backspace tuşuna basıp hepsini silinceye kadar. Bunun nedenini ve nasıl tamir edileceğini açıklarsanız sevinirim?

Cevap 1: Evet sorununu anladım. Bu problem klavyenin üzerinde bulunan klavye işlemcisi ile ilgili veya 4 tuşun sürekli basılı kalıyor. Tuşun sürekli basılı kalması tuşun altına giren tozlar yüzünden veya tuşun altındaki yayın başına birşey gelmesinden dolayı olabilir. Şimdi, eğer işlemcide birşey varsa bunu sen kendin halledemezsin. Makineni güvenilir bir tamirciye götür ve işlemcini kontrol ettir. Eğer tuş takılı kalmış ise bir tornavida yardımı ile tuşu sök ve bir bak. Yalnız bazı Amiga klavyelerinde tuşların altındaki yayları sökebilmek için bilgisayarın ve klavyenin içini açmak gerekiyor (tuşu sök altında yay yoksa klavyenin içindedir zaten)

Soru 2: Bilgisayarımı açıyorum aniden ekranda parlamalar oluyor ve bilgisayarım kapanıyor. Bunun nedeni ve

verdiği hasar nedir?
Cevap 2: Aslında bu tür sorulara bilgisayarı görmeden cevap vermek oldukça zor. Ama bilgisayarın aniden kapanıyorsa adaptöründe veya bilgisayara giren tarafında bir problem olabilir. Buraları bir kontrol et veya ettir. Makinene verdiği zarar gelince eğer bu sık sık oluyorsa makinende birşeyleri yakabilirsin, o yüzden bir an önce bu işi halletmeye bak.
Soru 3: Amiga'ların veya başka bilgisayarların hardware şemalarını, şemadaki her çipin ne işe yaradığını ve çalışma prensiplerini açıklarsanız sevinirim.
Cevap 3: Hımm neydi neydi bir daha söyle bakayim, bütün Amiga' ların ve daha başka bilgisayarların hardware şemalarını ve bunların üzerindeki HER ÇİPİN ! Ne işe yaradığını açıklayacağız he. Hımm bu kötü bir şaka olsa gerek şaka dimi, şaka şaka. Valla eğer bunu yapmaya kalkışırsak dergiye bir düzine kadar elektronik mühendisi ve çip teknisyeni (ne demekse) almamız gerekir, gel sen bu sevdadan vazgeç.

Şimdiki mektupumuz ise Orbay Busoydan adlı okuyucumuzdan geliyor. Evet Orbay bakalım senin sorunların ne:
Soru 1: Bilgisayarımı temizlerken içine iğne düşürdüm. (İğnede nereden çıktı deme) sorun burada değil, nasıl olmuşsa iğne drıver ımın içine girmiş (esas sorun bu). Senden ricam iğnenin bilgisayara bir zarar verip vermediğini söylemen.
Cevap 1: Valla esasen ben şimdiye kadar drıver'ının içine iğne düşmüş birini ne gördüm nede duydum. Bu iş samanlıkta iğne aramaya benziyor (yıllardan sonra yaptığın en iyi espri bu sevgili doktor chip -Zebani). Sana tavsiyem makinenin içini açabiliyorsan aç ve drıver'ın üzerindeki metal korumayı bir tornavida yardımı ile sökerek iğneyi drıver'ından çıkart, yalnız drıver'ın kafasına zarar verme. Eğer makinenin garantisi bozulmamışsa veya içini açmak istemiyorsan, drıver ı alt tarafta kalacak şekilde makineni tut ve biraz salla.
Soru 2: Benim bir A600'üm var. Hafıza taktırabilirmiyim (en azında kaça kadar). Eğer taktırabilirsem hafızamın artması sayesinde bende çıkmayan oyunlar çıkar mı?
Cevap 2: Evet A600 ünün hafızasını artırabilirsin. Bunun için iki seçeneğin var, ya makinenin sol yanında bulunan PCMCIA slotunu yada makinen altında bulunan portu kullanarak RAM ekleyeceksin. Yalnız bu tür ram kartları Türkiye'de bulabilmen oldukça zor. Bir ara Kadıköy'de Yazıcıoğlu işhanında pcmcıa ram kartlardan satılıyordu. Hafızanı arttırdığın zaman daha fazla hafıza isteyen oyun ve programları kullanabilirsin.
Soru 3: Derginizde adventure oyunlarının daha ayrıntılı açıklanmasını istiyorum ve bu tür oyunlar hakkındaki sorularımız yazabileceğimiz bir yer var mı?
Cevap 3: Aslında bu beni ilgilendirmeyen bir konu, ama genede cevap vereyim. Bundan böyle adventure açıklamaları dergimizde daha ayrıntılı açıklanmaya çalışılacak. Ama şu anda adventure yardım köşesi açmayı düşünmüyoruz (dur ulan korkutma milleti hemen -Zebani).
Soru 4: Sence hangi Amiga modeli daha iyi. Sıralaman küçükten büyüğe doğru olsun?
Cevap 4: Yukarıda bir yerlerde buna benzer bir soruya cevap vermiştim ama, madem sıralama istiyorsun al sana sıralama. 1.A1200 2.A600 ve A500 + (aralarında fazla fark yok zaten) 3.A500. Bu arada bu sıralamayı senin sorundaki listeye göre yaptım, bunların arasında A4000 yoktu eğer olsaydı onu ilk sıraya koyardım tabii ki.

Evet bu ayda size yardım edebildiysem ne mutlu bana. Gelecek aya kadar kendinize ve Amiga'nıza çok çok iyi bakın. Sakın mektup yazmayı unutmayın...

Mr. OZ

SHOW BİLGİSAYAR

TEL: (0212) 5924537 - 5417560

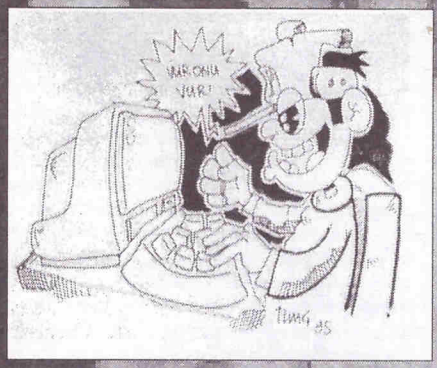
*** En yeni AMIGA ve PC oyunları, Utility'ler, programlar her an elinizdeymiş gibi yakınınızda...**
*** AMIGA ve PC'de arzuladığınız tüm Hardware ve Software çeşitleri...**

PC - TOP 5
1- VirtualPool
2- M. United Double
3- Perfect General2
4- Inferno
5- Doom III

AMIGA TOP 5
1- PlayerManager2
2- Time Keepers
3- the Final Frontier
4- Hollywood Pictures
5- Obsession

ADRES: Cennet Mah.
Yahya Kemal Beyatlı cad.
No:4 Çam apt.
K. ÇEKMECE - İSTANBUL

TIPS & TRICKS



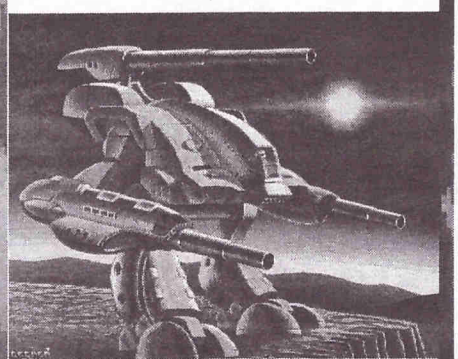
Selamlar olsun size ey oyun kahramanları. Oyun oynarken başınız derde mi girdi? Yoksa çok istediğiniz halde oyunu bitiremiyormusunuz? o halde bu sayfayı takip etmekten başka çareniz yok. Her ay oyunlarla ilgili hastalıkların reçeteleri dağıtılıyor burada. Turbo abiniz her ay sizi iyileştirmek canını dişine takıyor. Bakın bu ay da sizler için çok güzel Cheat'ler hazırladım. Hadi daha fazla konuşmaylım ve işimize bakalım bakalım:

* CHAOS ENGINE:
Oyuna başlarken Password olarak tüm T, V, X ve Y'leri girerseniz bir sürü paranız olur. Böylece dükkandan istediğinizi alıp birinci leveldan başlayabilirsiniz.

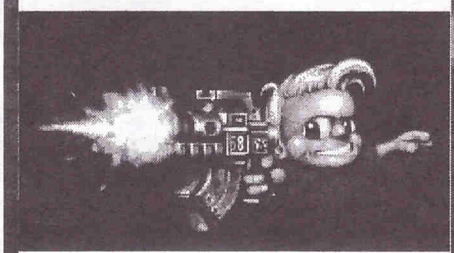
* CHROME:
İşte beleş oyun bitiriciler. Hehehehe? Sanki ben böyle değilim? Oyunun tüm level kodları aşağıda. Haydi bakalım kolay gelsin.

LEVEL 1-"START" LEVEL 8-"FLOOR"
LEVEL 2-"TRUTH" LEVEL 9-"PAPER"
LEVEL 3-"JELLY" LEVEL 10-"EARTH"
LEVEL 4-"STORY" LEVEL 11-"SPACE"
LEVEL 5-"CLOUD" LEVEL 12-"GENAM"
LEVEL 6-"MOUSE" LEVEL 13-"APPLE"
LEVEL 7-"HUMAN" LEVEL 14-"JUICE"

LEVEL 15-"CHESS"
LEVEL 16-"WORLD"
LEVEL 17-"AUDIO"
LEVEL 18-"LOGIC"
LEVEL 19-"TITLE"
LEVEL 20-"VENUS"



* CRIME DOES NOT PAY:
Suç o kadar büyüdüki. Artık onu kimse durduramıyor. Bu cheat'i Britkore'un en büyük grupları GUNSHOT ve HIJACK'e ithaf ediyom. Oyunu pause edin ve "HALTBAKK IS THE KING" yazın. Artık sonsuz hakkınız var.



* DOJO DAN:
Oyun esnasında "WOOLANKIDKICKSBUTT" yazın. Ekran flaş ederse sonsuz hakkınız var demektir. Öteki tuşlar ise şunlar:
'S': foraaa.
'F8':bitirmek.
'F9':bitirmek.

* FIRE AND ICE:
Çok şeker bir oyun bu Fire and Ice ama acayip zor. Canım çıktı bir bölüm geçicem diye; ama merak etmeyin. Her işin bir kolayı var. Sonsuz hak için "COOL" yazıp RETURN'a basın.

* FLIMBO'S QUEST:
Açılış ekranında "MIGHTY-ROGER" yazın ve sonsuz hakka sahip olun. Bu arada oyunun AGA versiyonu çıkmış diye duydum. A1200 sahipleri doğru bilgisayarcınıza.

* GOBLIIINS:
Oyunun bölüm kodları işte burada. Haydi bakalım, joysticklerı kapıp doğru oyun oynamaya.
02-"VQVQFDE" 03-"ICIGCAA"
06-"HQWFTFW" 07-"DWNDGBW"
10-"LQPCUJV" 11-"HNWVGKB"
14-"EWDGPNL" 15-"TCNGTOV"
18-"KKKPURE" 19-"NGOGKSP"

04-"ECPQPCC" 05-"FTWKFEN"

08-"JCJCJHM" 09-"ICVGCGT"
12-"FTQKVLE" 13-"DCPLQMH"
16-"TCVQRPM" 17-"IQDNKQO"
20-"NNGWTTO" 21-"LGWFGUS"
22-"TQNGFVC"

* MIGHT & MAGIC III:
Bu arap saçı kadar karışık oyunun teleport kodlarını beraber öğreneceğiz. Haydi bakalım. MegAMİGA'ya dua etmeye başlayın.
"HOME", "SEADOG", "FREEMAN", "DOOMED", "REDHOT", "AIR", "WATER", "FIRE", "EARTH"

* NAUGHTY ONES AGA:
Melon dizaynın bu mükemmel oyununu görmediyseniz ve üstüne üstlük platform seviyorsanız? Ehh? Daha ne duruyorsunuz? Zıplayarak doğru bilgisayarcınıza! Oyunun hem AGA hemde A500 versiyonu var. Şimdi ki tip AGA versiyonu için ama A500 versiyonunda deneyemedim. İsterseniz bir deneyin. Açılış ekranında "JOSHUA" yazın. Oyun esnasında 'DEL', 'SPACE', veya 'RETURN'a basarsanız öteki bölüme geçersiniz. Son bölümde bunu denemeyin çünkü oyun crash edebiliyor.

* SETTLERS:
Bu süper oyunun tüm level kodları işte burada. Oyunu bitirelim ama en sonuncu kodu girip final ekranını görmek yok ama?

01---"START" 16---"RIVAL"
02-"STATION" 17--"SAVAGE"
03---"UNITY" 18---"XAVER"
04----"WAVE" 19---"BLADE"
05--"EXPORT" 20--"BEACON"
06--"OPTION" 21--"PASTURE"
07--"RECORD" 22----"OMNUS"
08---"SCALE" 23--"TRIBUTE"
09----"SIGN" 24-"FOUNTAIN"
10---"ACRON" 25----"CHUDE"
11-"CHOPPER" 26--"TRAILER"
12----"GATE" 27---"CANYON"
13--"ISLAND" 28--"REPRESS"
14--"LEGION" 29-----"YOKI"
15---"PIECE" 30--"PASSIVE"

TURBO

MEGAMİGOS in JAMAICA

Özet : Hatırlarsanız geçen ay birşey olmamıştı.

Herkese merhaba. Yine karşınızda olmaktan doğan sevinç duygularım beynimdeki tüm sinir hücrelerine egemen olarak mutlu olmamı sağlarken, Bu yazıyı okumaya katlanırken oluşan olumsuz! duyguların sizlerde nasıl bir ifade yaratacağını da merak ediyorum. Yani konuyu açmak gerekirse bu ayki kanserli muhabbetimize kaldığımız yerden ve utanmadan devam ediyoruz. Geçen ay gelen bir dolu mektupdan anladığım kadarıyla 'Pis-Lanet editör bozuntusu Zebani' bayağı milletin merak kaynağı olmuş. Şahsen zat'ıma yazılan bu mektuplar neler neler içeriyor bir bilseniz: "Kimsin ya sen?", "Vay metal müzik dinliyorsun ha?", "Resimdeki kadar çirkinmisin?", "Lanet insanları severim, Lanet kal!", "Ben de bir kodummu fena oturturum!", "Gerçek ismin ne?" falan filan...Ya abi niye böyle yapıyorsunuz; ben de insanım, benimde bir kuğu kadar zarif ve ince duygularım var. Bakmayın siz benim Napalm Death!!! dinlediğime, dokunsanız ağlarım. Aslında merak etmeniz gayet doğal; sonuçta etrafa kin kusan, normal insanlar gibi yaşamasını beceremeyen, her boka bir sebep bulan, oldukca geveze, Death-Trash dinleyen, apolitik ve muhalefet lanet bir tip olan söz konusu şahıs, bir gün bir dergi çıkartıp saçma sapan yazılar yazarak milletin kafasını karıştırsa ben de "bu nasıl bir yaratık" diye merak ederdim! Ama merak etmeyin belki de birgün 'bokun üzerine konmuş kara sineklerden oluşan Hz. medyanın evrim geçirmemiş paparazzi denilen eşşek derili piçleri' beni de bir güzel rezil eder ve o zaman 'Pis editör Zebani' üzerindeki mistik merakınız da son bulur (işte yine öfke kustum). Pekala bu kadar yeter, biz gelelim asıl meseleye:

Geçen ay okuduğunuz gibi bu köşede her türlü muhabbetin yapılacağı gibi ucuz ve görece bir açıklama yapmıştım. İşte o ucuz ve görece açıklama bu ay da son hızıyla devam ediyor. Yine birbirinden ilginç mektuplar 35 mm'lik bir film şeridindeki kareler gibi birbirini ahenkle izlerken, siz de bu mektupların içeriklerini ve entrikalarını Dallas dizisini izler gibi nefesinizi tutarak izleyeceksiniz (aslında okuyacaksınız! tabii ki, ben yine edebiyatsal(!) bir şekilde saçmaladım). Bu arada mektup gönderipte burada yayınlanmayan arkadaşlar da sakın yanlış anlamasınlar. "Sayın okuyucular, tam biz baskıya girerken mektuplar birikmiş oluyor ve biz de o mektupları o aya yetiştiremiyoruz" gibi bir savunma yapsam heralde beni affedersiniz değil mi?. Tabii burada "Türkiye'de Postane işletmeciliğinin 1350 temel sorunu ve Postacıların kapıyı 2 den fazla vuramamasından doğan etik ve ironik sebepler zinciri" isimli kitabımı okursanız o zaman sorunu daha iyi anlarsınız zannediyorum kanaatindeyim (ne diyom ben yaa!!). Neyse, şimdi mektup yoluyla transa geçip cevap yollama seanslarına başlayalım:

Bu ayki ilk mektubu Bakırköy'de ikamet eden, soyadı özürlü ***OKTAY*** isimli bir şahıs göndermiş. Oktay beni duyuyormusun canım? ilk olarak dergiye 'makinalı bir tüfekten boşalan kurşunlar' gibi yağdırdığın övgüler nedeniyle teşekkür ediyorum; amaaaaaaaaaaa bir konuda beni dehşete düşüren öldürücü bir hata yapmışın ki, o hata sana karşı oluşan artistik ve ülke puanlarımı bir anda sıfıra indirdi. "Oktay, bu boktan mesele yüzünden belki yanlış yapmıştır" diye düşünürken, mektubu iyice inceleyip 4,5'dan 5 vermeye çalıştım ama nafile...Şimdi sen diyeceksin ki "ne yaptım hocam?". Aslında senin yaptığın birşey yok ama bu dergiyi Disket olarak çıkan AMIGAMAG ile karıştırmışsın. İşte en baştan beri tırstığım olay da senin sayende başıma geldi. Şimdi bir uyarı yapıyorum: ***BU DERGİ DİSKET DERGİ DEĞİLDİR VE HİÇBİR ZAMAN DA OLMAMIŞTIR. AMIGAMAG İLE MEGAMIGA AYNI DERGİ DEĞİLDİR LÜTFEN KARIŞTIRMAYINIZ.*** Amigamag adlı diskette çıkan dergi, 7 aydan beri yayın hayatına devam etmektedir. Biz ise topu topu 4 aydır çıkıyoruz. Garip bir isim benzerliği ve Amiga piyasasını canlandırmak dışında ortak bir yanı olmayan bu iki dergiyi karıştırmamaya dikkat ediniz. Bu arada o dergiyi de desteksiz bırakmayın sakın. Gördüğün gibi Oktay, tahminlerin tamamen yanlış istikamette seyretmiş bunca aydır. Neyse, bu tür raslantılar, talihsizlikler, yanılmalar tarihin her döneminde vuku bulmuştur. Ben böyle bir karıştırma olacağını tahmin etmiyordum yine de ama senin sayende yanıldığımı anladım. Mektubunda 2 tane soru sormuşsun ama bir soru içinde seri olarak 7-8 tane soru olduğundan biraz sonra okuyacağın cevaplarda bazılarını atlamış olabilirim. Aslında çoğunluğu teknik şeylerden oluşan bu tür soruları Dr. Chip daha iyi açıklar zannediyorum. Yani bu tür teknik soruları onun adına yollarsanız onu da beni de sevindirik etmiş olursunuz. Neyse ben şimdi sana bir kıyak yapıyorum ve yarım yamalak bilgilerimle sorularını kısaca cevaplıyorum: *1-* Şimdi disket değiştirmekten bıktıysan hemen bir A1200 alıyorsun ve içine harddisk taktırıyorsun. Böylece eski sorunların kalmıyor ama daha yeni geçici sorunlara bulaşıyorsun. Bu sorunların çözümü içinde Dr. Chip'den reçete alıyorsun (çok teorik bir cevap oldu bu). 2- PC almak isteyipte dezavantajlarını gördüysen, senin azda olsa 'geleceği kestirme ve belirsizliği azaltma' yolunda ufak çaplı yeteneklerin var demektir, yani anlatabildim mi?. *3-* A1200 alırsan istediğin her türlü Hardware'i taktırabilirsin desem çok feci saçmalamış olurum. Sonuçta tabii ki CD taktırabilirsin ama o CD ile ne yapmak istediğin hakkında bir takım şüpheler doğdu içimde. Yani oyun oynanak için CD alacaksan bir şekilde ya CD32 al yada dezavantajlarını gördüğün bir PC al. Ama Program, müzik, utility gibi şeyler için CD alacaksan piyasada çok ucuz 2 hızlı IDE CD-ROM'lar mevcut. Bunlar işini görebilir. *4-* CD'lerin fiyatları bulunduğun yerle doğru orantılıdır. Mesela 26-45 doğu meridyenleri ile 36-42 kuzey paralelleri(!) arasında yaşıyorsan CD'lerin fiyatları kesinlikle pahalıdır. Yani almadan önce ya 2 kere düşüneceksin ya da bu diyardan gideceksin(!). *5-* CD32, batan Commodore'un Sega ve Nintendoya rakip olarak çıkardığı bir oyun makinasıdır. Özellikleri bir A1200 ile benzer özellikler göstermektedir ve gavur diyarlarında peynir ekmek gibi satılan bu aleti, Türkiye de fiilen hiçbir yer satmamaktadır. Sanıyorum seni bir parça aydınlatmışımdır. Evet Oktay, şimdi sana hoşcakal diyorum ve bir daha ki sefere soyadı olan bir mektup bekliyorum. Yoksa kodummu oturturum (bak gene kafiye!!!)...

Şimdiki mektubumuz İzmir'in Doom Metal bayırlarından kopup gelmiş coolman lakaplı yağız delikanlı ***TOLGA DEMİRTOLA***"ya ait. Tolga, koçum, bu mektubun ilk satırlarını okurken bir anda "ulan şu herif şimdi karşımda olsada 5 dakika sağlı-sollu tokatlasam" diye düşündüğümü biliyormusun? Yaa bakma öyle şaşkın tavuklar gibi. "Bunu hakedecek ne yaptım?" diyorsan hemen mektubunun ikinci paragrafındaki cümleyi aynen buraya da yazıyorum: "Bu arada arkadaşım Kuter'in ve benim (tolga-coolman) ortak fikrimiz Zebani'nin eski 64'lerdeki Mac olduğu. Doğru mu bu?"...Şimdi Tolga, eğer okuduklarını hafızanın belli bir kısmına alıp, orada da analiz etmesini biliyorsan benim mac olmadığımı 'üslup farkıyla' anlamışsın demektir. Ama bu şüphe içinde boğulan beynin o ufak mekanik hareketi gerçekleştirememiş olsa gerek bana utanmadan bu cümleyi yazıp yollamışsın. Madem mac okudun/okuyorsun, o zaman onun üslubunun benimki ile farklı olduğunu da bir çırpıda anlaman gerekiyordu. Böyle bir fikir nereden geldi aklınıza bilmiyorum ama düşünülmesi en kolay, en ucuz ve en kalitesiz mantıkların kurulduğu cennet vatanımızda sizde böylesine ucuz bir mantığa kurban gitmişsiniz. Benim anladığım kadarıyla bağlantıyı Metal müzikten yaptınız ama bu ülkede yazı yazıp metal müzik dinleyen başka insanlar da olduğunu unutmayın. Neyse, umarım kalbinizi kırmamışımdır. Şimdi, dergiyi beğendiğiniz için size Teşekkür ediyorum. Bu dergiyi ZINE olarak algılaman senin çıkartmaya çalıştığın derginin de siyah-beyaz olmasıyla doğru orantılı. Sonuçta ben bu dergiyi çıkartırken Underground bir kimlikte çıkarttım. Tabii ilk sayı elinde varsa bunu açık seçik!! görebilirsin. Bana göre oldukca seksi bir havası olan o sayı şimdikilere göre daha bir ZINE havası taşıyor. Bu yüzden o sayı benim en sevdiğim sayı olarak kalacak. Senin çıkarttığın CYBERPUNK ZINE adlı dergiyi de mutlaka görmek istiyorum. Tabii burada bahsettiğin Cyberpunk benim tahmin ettiğim Cyberpunk ile aynımı bilmiyorum ama ne olursa olsun mutlaka istiyorum. İstersen sen onu yolla ben de sana bu derginin ilk sayısından yollayayım ne dersin?...Bu arada derginin belini doğrultamadıysan bu konuda sana bizim derginin editör köşelerini okumanı tavsiye ederim. Orada daha önce düşünemediğin veya atladığın sebeplerin bilimsel olarak kanıtlanmış ve tecrübe edilmiş gerçek hikayelerini

bulabilirsin. FRP manyağı olmanız iyi bir şey mi bilmiyorum ama bu işten gerçekten zevk alıyorsanız sizi eski 64'lerdeki ***Şahin Derya*** ile tanıştırabilim. Bu konudaki tüm bilgileri ondan öğrenebilirsiniz; fakat dikkatli olmalısınız çünkü arkadaş Dungeon Master olduğundan beri gelene gidene büyü fırlatıp kendisini kızdıranları kurbağa, ördek, elf gibi yaratık haline dönüştürüyor. Yani tehlikeli adamdır, dikkat. Şimdi gelelim sizin şu *Voice Of İllegal* adlı underground HC/PUNK grubunuza. Anladığım kadarıyla sizin Ungerground bir dünyada yapmadığınız halt yok gibi. Bu benim açımdan düşünülecek olunursa oldukca güzel bir durum. Size bu konularda -bilgi bazında- elimden gelen yardımı yaparım. Ama bu underground dünyada parasal sorunlarınızı dert etmemeyi öğrenmiş olmanız gerekiyor. Yani çok basit düşünecek olursak kurduğunuz grubun bir yerlere gelmesi için paranın gerekli olduğunu, parayı kazanmak için insanlara bir şekilde kendinizi duyurmak olduğunu, Türkiye de bu tür müziğe karşı oluşan antijenli bilgi geçirmeyen beyinleri iyi huylu hale getirmenin gerekli olduğunu ve kısaca herkesi besleyecek bir piyasanın oluşması gerektiğini anlamak lazım. Underground ruh bir yerde dışarı çıkmak gibi cesaret isteyen bir işe kalkıştığı zaman kimliğini ve kişiliğini ufak/orta/büyük çaplı tavizler verecek kadar kaybetmek zorundadır. Yani Long live Underground diyorsan bu işi hiçbir karşılık beklemeden zevk için yapmalısın. Ama "para abi, para lazım" diyorsan ve iyi müzik yapma kapasiten de varsa Metallica'nın izlediği yolu izleyebilirsin. Bu arada Metafizikle fazla içli dışlı olmayın yoksa bu garip toplum tarafından dışlanırsınız. Zaten 'kategorize etme' seviyesi oldukca yüksek olan Türk toplumu şimdi bile bu hareketlerinizi yeraltından çıkartmayıp 'yılanın başı küçükken ezilir' felsefesini güttüğünden, her yerde garip ve ırkçı yaklaşımlara maruz kalabilirsiniz. Bu, en yakınınızda duran kişiler için bile geçerlidir. Bu insanlarla (toplum) başa çıkabilmeniz için Elf'ler, Gnome'lar ve Dwarf'lar gibi fantastik düşünce yerine onların anlayacağı dilden düşünmenizi öneririm. Nedir bu dil diyorsanız o da burada hiçbir zaman anlatmayacağım başka bir hikayedir...Evet sizinle epey bi muhabbet yaptık sanırım. Son olarak size gittiğiniz yolda başarılar diliyorum. Doğru bildiğiniz şeyleri yapmaktan çekinmeyin. Doğruları ve yanlışları limitleri zorlamadan yaşayarak öğrenin (Riske girme kapasitenizi ölçün). Tavsiye edin, Tavsiye alın ve şunu unutmayın: *İt ürür kervan yürür*...(Demo kayıtlarınızdan istiyorum mutlaka. Ayrıca gönderdiğiniz grup info'ları için teşekkür ediyorum. Grubunuzu dinleyip destek verebilmem için önce müziğinizi dinlemeliyim değil mi? o halde hemen demo kaydınızı yollayın bana. Parası neyse veririm. Benim oraya kaset gönderip geri alma olasılığım, kuzuları kurda teslim edip geri alma olasılığıyla aynı olduğundan, siz bana ödemeli olarak kasetiyle birlikte yollayabilirsiniz. Unutmadan, en kısa zaman da bir A1200 almayı da ihmal etmeyin).

Evet, şimdiki mektubumuz Bakırköy'den ***EfE TOPÇUOĞLU***'na ait. Şimdi Efe, mektubundan anladığım kadarıyla Amiganın 2 seneye yakın bir süredir kaybetmiş olduğu kan sende (ve tabii bir çok kişide) pembe dizilerdeki duygusallığa ve önü alınmaz bir karamsarlığa dönüşmüş (aynı zamanda psikolog olduğumu unutmatyın). Yani birgün, "lanet olsun" deyip makinanı satmaya karar verirken, ertesi gün -Amiga'ya olan bağlılığından olsa gerek- bu fikrinden vazgeçiyorsun. Benim sana tavsiyem, bu tip fikirleri kafandan tamamen silmen; çünkü yeni firma Escom durumu düzeltmek için harıl harıl köpekler gibi(!) çalışıyor. Ayrıca bu mektubu yazdığın zaman ile şimdi cevabını okuduğun zaman arasında bir fark olduğunu A500/600/1200 için gelen bir sürü oyun, program ve utility'den anlayabilirsin. Ayrıca üretimin tekrar başladığını ve çok yakın bir zamanda Amigaların Türkiyede de yeniden satılacağını unutma (belki şu anda başlamıştır bile). Kısacası umutsuzluğa ve karamsarlığa yer yok, taa ki bu makina piyasadan tamamen silinene kadar. Şimdi; oyun, utility, program vs. bulamıyorsan bu senin sadece belli bir firmaya gitmene ve o firmanında Amiga ile hemen hemen alakasını kesmeye başlamış olduğu gösteriyor. Böyle birçok firma Amiga'nın bittiği gibi salakca bir fikre kapıldıkları için artık Amigayla pek fazla ilgilenmek istemiyorlar. Senin gittiğin yer/yerler bu tip bir abukluğa düşmüş yerler olabilir. Bu yüzden gittiğin yerlerdeki durumu, oradaki Amigaya olan yaklaşımı da göz önüne alarak iyice gözlemlemeni tavsiye ederim. Bu arada Teleteknikte başına gelenler her Amigacı Türk gencinin başına gelen talihsiz olaylar silsilesinin bir uzantısı olduğundan, bir dahaki sefere aynı yere uğramaman senin ve Amiganın muhtemel sağlığı açısından çok çok önemli ve akıllı bir davranış olacaktır. Umarım beyninin etrafında üşüşen karasızlık rüzgarını bir parça dağıtmıştır yukarıda yazdıklarım. Yani kararsızlığı bırak ve makinenin değerini bil. Şimdi bir iki ufak soru sormuşsun onları cevaplayayım bari: *1-* CD-ROM'lar iyi bir konfigrasyonu olan her Amiga'ya bağlanabilir. Fiyatlar ise yukarda Oktay isimli şahısa verdiğim cevapla aynı. *2-* Amiga için en yüksek kapasiteli Harddisk kaç MB'dır ve fiyatı ne kadardır? gibi bir soru sormuşsun. Şimdi bu soruyu kesin bir şekilde cevaplamak Alman fizikçi Werner Heisenberg'in bütün çalışmalarına ve ruhuna yapılan bir terbiyesizlik olacağından kesin bir şey söyleyemiyorum. Yani hergün yeni bir Harddisk teknolojisi üretilen günümüz dünyasında ben ne desem boş ve anlamsız. Fakat Harddisklerin kapasitesi ve hızı arttıkça fiyatlarınında arttığını bilmen yeterli olacaktır. *3-* Harddisklerin çalışma prensibi öyle bildiğimiz basit bir okuma/yazma olayından ibaret değildir. Bu durumda "PC'deki kadar hızlı mı?" sorusu gayet saçma bir soru olmaktadır. Harddiskler milisaniye denilen bir hız ile ölçülür. Ayrıca makinanın konfigrasyonu ve içindeki Ram'lerinde katılımıyla Harddisk daha da hızlanabilir. Yani 15 milisaniyelik bir harddisk PC'de de Amigada da aynıdır. Onun hızını ve performansını artıran etken ise makinanın konfigrasyonudur ve sanırım anlamışındır. *4-* Zebani'nin kim ve ne olduğu yukardaki giriş yazısında teorik olarak incelendi. Şimdilik onlarla yetinmeye çalış, belki ilerde daha iyi tanıtabilirim kendimi. *5-* Amiga 500'ünü 1200'le değiştirmen oldukca olumlu bir hareket olacaktır. Çünkü son çıkan oyunların, programların hepsi A1200'de de çalışıyor. Ayrıca makinanın mimarisi eski bazı oyunları da çalıştırmaya müsait. Yani canavar gibi makina işte kesin al. Bu arada mektubundaki yazının bu kadar kötü olmasını ya doktor olarak ya da arkeolog olarak değerlendirmen, büyük bir ihtimalle hastalara, eczacılara ve eski medeniyetlere ait duvar veya lahit yazılarının çözülmesine yarayacaktır. Hem belki bol para bile kazanabilirsin. Evet, şimdilik sana da hoşcakal diyorum ve mektuplarını TÜRKÇE olarak bekliyorum. Böyle 'Kiril' alfabesinde yazmaya devam edersen optik ve psikolojik bazı olumsuz durumlara maruz kalabiliriz, bize acı...

Şimdi Bursa'dan ***BURAK YAŞAR AHISHALI*** isimli bir arkadaş'ın mektubuna geçiyoruz. Sevgili Burak, bu derginin gerçek değerini ancak böyle *Laneth* tayfasından gelen birisi anlayabilirdi. Bu yüzden sıraladığın övgülerin içtenliği karşısında gözlerimden kovalarca(!) yaş boşaldı. Sen ve senin gibilerin bu dergiyi her zaman, her şart altında destekleyeceğini bilmek, yaptığım işten daha fazla zevk almamı sağlayacaktır. 'Editörün yazısı' için yazdığın şeyleri okudukca haklı olduğumu şimdi daha fazla anlıyorum. Siyah beyaz bir derginin sana daha yakın gelmesinin sebebi ise yukarıda da söylediğim gibi Laneth okuyucusu olmandan ileri geliyor (baba bir dergiydi ama battı). Bu işi hizmet amacı ile yaptığımız sürece sen her zaman mutlu olmaya mahkumsun burakcığım (bu ne samimiyet lan!). Evet istersen sorularına gelelim: *1-* A1200 konusunda yazdıklarım, benim tamamen şahsi fikirlerim olup; bu makinayı sevmemin ve başkalarına da tavsiye etmemin yegane sebebini yine A1200 oluşturmaktadır. Bu durumda yeni ve güzel bir makinaya sahip olmak istiyorsan hemen bir tane A1200 al. Bu dergide fiyat listeleri veya yan ürün listeleri yapmamız çok gereksiz bir hareket olacaktır. Onu bizim yapmamız yerine firmalar yapsa, yani uzun lafın kısası muhtemel verecekleri reklamlarda bu işi yapsalar, hem size, hem bize, hemde onların işine gelecektir ama ama ama? *2-* bazı eski oyunları A1200'de çalıştırabilirsin. Ayrıca çoğu da çalışıyor merak etme *3-* A1200, 68020 motorola çipi olan, AGA (Advanced graphics Artitecture) çipsetli, aynı anda 16.000.000 renk paletinden 256.000 renk gösterebilen, Surface mount teknolojisiyle donatılmış, ve bazı çipleri revizyondan geçirilmiş en yeni ve A4000'le beraber en güzel Amiga modellerinden biridir (aslında daha çok şey var ama şimdi aklıma gelmiyor). *4-* Şu anda en son çıkan Virüs killer 'Siegfried Antivirüs' isimli bir 'Killer'...Bulursan hemen al. Onu bulamassan 'Z Virüs' de işine yarar. *5-* Escom'un Amigayı yeniden üretmesiyle birlikte A1200 ve A4000 çok popüler bir duruma geldiler. Escom'la ilgili yazıda da okuyacağınız gibi şimdiden 20.000 tane A4000 siparişi verilmiş Escom'a. Yani Avrupa'da herşey iyiye gidiyor. Özellikle oyun açısından A1200'e korkunç bir destek var. hala almayı düşünmüyormusun? *6-* Yazarların gerçek isimlerini şu anda teknik, taktik, ekonomik, stratejik ve bazı polemiklerimiz olduğundan veremiyoruz. Zebani ise ne yapacak bilinmiyor, bekleyiniz azcık...Evet Burak ben şimdi sana hoşcakal diyorum ve övgü dolu mektuplarını her zaman bekliyorum. Yazmassan 2 kanlı elim yakanda olur ona göre (derginin ilk sayısından istiyorsan bir mektubun içine 60.000 TL koy ve gerisine karışma. Bana güvenebilirsin).

Şimdi yine Bakırköy'den bir başka okuyucumuz olan *ALP ŞEBER*'e geldi sıra. Sayın Alp bana sadece Zebani demen yeterli olacaktır. 'Sayın' kelimesi saygınlık ifade eden bir kelime olduğundan senin saygılı bir kişi olduğunu tahmin ediyorum. Şimdi Amos ile olan sorunlarını bana sorman oldukca ilginç bir durum. Omay'ın mektup cevaplayamama sorunu bir yerde benim yüzümden çünkü sayfa sayısının artmasını istediği halde ben "çekil karşımdan şimdi bir korum geberir gidersin, onca şey var onları nasıl sığdıracağım iblis hıyar, çekil çekil artık huzurumdan çık hayatımdan" diyerek başımdan sağdım. Sonuçta böyle olacağı belliydi. Şimdi merak etmeyin Omay için 2 sayfa ayırmayı düşünüyorum (hatta 2 sayfa artık). Böylece sorunlarınızı daha çabuk çözeceğinizi zannediyorum. Bu arada sorduğun soruyu Omay'a ilettim, umarım açıklar çünkü bu soruyu benim bilip cevaplamam önümüzdeki 50 yıl içinde mümkün değil; yani Amos'a bulaşmayı hiç ama hiç düşünmüyorum. Dergimiz için sıraladığın övgülere çok Teşekkür ediyorum. İşte sizin gibi duyarlı ve ne yaptığını bilen insanlara ihtiyacımız var. Fakat, "ayrıca zam yapmaktan sakın çekinmeyin. Bence Amigacılar her miktarı düşünmeden öderler" gibi bir cümle senin gerçekten iyi niyetli olduğunu ama bu düşünce biçimini çoğu Amiga sahiplerinin iplemediğini şu andaki derginin durumuna bakarak anlayabilirsin. Ayrıca 'miktar' konusundaki gerçek düşüncelerimi 2. sayının Editör köşesinde açıkladım. Daha fazla

birşeyler söylemeye gerek yok. Gelelim senin 'Hafıza' durumuna: Amiganı elbette 2-3 MB'a çıkarmanda bir sorun olmaz, olamaz ama bir dolu para vererek bunu yapacağına bir tane A1200 alsan senin için daha iyi olur kanaatindeyim. Hem hazır 2 MB üzerinde ve yeni bir makina. A500'ler için bu kadar harcama yapman ileride pişman olmana sebep olabilir. Ayrıca A500'de böyle şeyler oldukca sorunlu ve zahmetli. Tabii son karar yine senin ama daha iyi seçenekleri de değerlendirmen ileride üzülmemen açısından önemlidir. Ben yine de derim ki bir A1200 al...Evet Alp sana iyi günler dilemeden önce yazarlık konusunda dilediğin gibi davranabilirsin ama artık yazar kadromuz oluştuğundan şimdilik ihtiyacımız yok gibi. Hani sonra açıklama gönderirsin ve bizde yayınlayamassak sana ayıp olur düşüncesindeyim. Yine de Teşekkür ediyorum ve senden mektuplarının devamını bekliyorum...

Sırada kısa ve öz konuşmasını seven ve nereden gelip nerede yaşadığı belli olmayan *LEVENT TAŞDEMİR* var. Sevgili levent, mektubundan anladığım kadarıyla senin muhabettine doyum olmuyordur. 'Kısa Kesmek'ten hoşlanan bir tipsen bende kısa kesiyorum. Al sana Cevaplar: *1-* Eğer ekranın yeşilse o sırada Televizyonda 'Vadim o kadar yeşildi ki' isimli film oynayabilir (kötü espri olduğunu düşünenlerin kemikleri kırılır, ellerine verilir). Şaka bir yana senin A500'de bulunan 'Denise' çipinde veya monitöründe (veya Televizyonunda) bir sorun olabilir. Tavsiyem Mr. No'nun uçağına yaptığı sevimli karate hareketlerini sende A500'üne yapabilir veya bir bilgisayar tamircisine danışabilirsin (veya doktor Chip'e). Hastalık çok ilginç ve ilerlemeden durdurman gerek!... 2- Gördüğün gibi renk konusu bir haber değil artık bir gerçek. 3- Gerçek ismimi söyleyebilmem, yaşadığım ülkenin bazı şartlarının düzelmesine ve ondan sonra da benim şartlarımın düzeltilip adam gibi sistematik bir çerçevede seyretmesine bağlı. Olayı global perspektiften bir analiz edecek olursak, ekstrem kaygılardan oluşan psikosomatik devinimler negatif transfer sürecine girecek ve ileri proleter düzeye ulşıncaya kadar..... 4- Senin bu sorduğun sorunun Psikloljideki ismi Hipokondria (hastalık hastalığı). Yavrucum, eğer drive'nın üzerine güç denemesi yapmıyorsan, kola veya şarap gibi yararlı sıvılar dökmüyorsan, yediğin yemeği drive'ın da yemek zorunda kalmıyorsa, "dur bakiyim ne olacak?" deyip makina açıkken drive'ı takıp çıkarmıyorsan kısaca drive'ın başına herhangi bir doğal ve doğal olmayan bir afet gelmiyorsa, drive'ın çalışmaması gibi bir durum olamaz. Ama çok korkuyorsan bir test yap (nasıl yaparım diye sorma). Evet levent gördüğün gibi her ne kadar çenem düşük olsa da bende yeri gelince kısa kesmesini bilirim (yalana bak be!). Onun için şimdilik eyvallah diyorum ve mektup yazacağından da en ufak bir şüphem yok (bu cevaplardan sonra ne olur bilemem ama)...

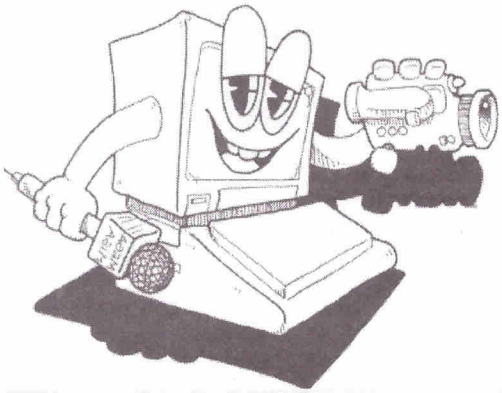
Evet şimdiki mektubumuz yine Bakırköy'den *GENÇ* diye birine ait. Sevgili genç, dergi için sıraladığın ve çok içten olduğunu tahmin ettiğim övgülerin sebebiyle koca bir teşekkürü hakettin. Sağol varol. Küfür konusunda söyleditlerinde bir nebze haklısın. Bu konuda ben zaten söyleyeceğimi söyledim. Artık kimseye bir şekilde taviz vermek istemiyorum. Birilerine yaranacağım diye soytarı elbiselerini giyemem. Ben buyum, ben böyleyim; Beni seven böyle sevsin, okuyan böyle okusun. Kimse de bana terbiye konusunda ders vermeye kalkışmasın. Ben de bilirim sahte 'terbiye' gösterisi yapmayı. Herkes kendini bilsin... Neyse canım bu laflarım sana değil genç, sakın yanlış anlama. İşte böyle konularda laf açılınca delleniyorum birden. Evet seninde belirttiğin gibi artık ülkemize de eskiden olduğu gibi oyunlar kısa bir sürede ulaşıyor. Bu duruma sizler gibi bizler de seviniyoruz. Anladığım kadarıyla sende bir FRP manyağısın ve bu gidişle siz manyaklar(!) için bir FRP sayfası yapacağız. Tek sorun istediğimiz bir Dungeon Master'ı henüz bulamamamız. Bizim köle yazarların bulunduğu zindandan Dungeon Masterımsı bir yaratık çıkarsa acil olarak yazı dizisine başlayacağız. Siz acele etmeyin ve birazcık daha bekleyin. Herkesin görmek istediği bir dergi yaratmak için çalışıp duruyoruz (yalana bak!). Bu konuda hiç şüpheniz olmasın. Şimdi gelelim sorularına (çok kısa cevaplayacağım): *1-* Tanıttığımız bütün oyunlar Türkiye hariç tüm dünyada bulunuyor desem zaten inanmayacaksın; bu yüzden Türkiyeye de eninde sonunda geliyor, yani bulunur... *2-* FRP'ye başlaman için Dungeon Master, Eye of the Beholder, Black Crypt ve kolay olan birkaç SSI FRP'lerini önerebilirim, ama karşına ne çıkacağını bilemem ona göre... *3-* İstanbul efsanelerinden sonra ufukta başka oyun yok gibi gözüküyor kristal küreme göre. Türk oyunlarını desteklemen iyi bir davranış; bu yüzden seni Amiga dünyası adına 'Onur kolu' seçiyorum, aferim... *4-* Civilization adlı oyun için verdiğimiz tüyo sende çalışmıyorsa bil bakalım neden?... *5-* A500'e CD-ROM taktırmak çok paraya patlayabilir çünkü o CD-ROM'u takmak içinde başka alet-edavat takman icab edebilir. Sonuçta A500'e CD-ROM taktırmayı unutmaya başlasanız iyi olur... *6-* UFO'nun açıklamasını yazan yazar grubu UFO'lar tarafından kaçırıldığı için şimdilik yazısını yayınlayamayıoruz. Diğer yazarlar da korktukları için bu oyunu yazmak istemiyorlar. Sonuçta iş bana düşüyor; ne zaman bu dünyadan canım sıkılır, oturur o zaman UFO'yu açıklarım ama şimdi...yok yok dünya çok boktan bir yer de olsa yine de yaşanacak bir kaç sebep içeriyor; yani senin anlayacağın UFO yazısı için şimdilik ümit yok (belki köle yazarlar imana gelirse şu anda sayfaların içinde bulabilirsin)...*7-*Hepimiz Heavy Metal dinlemiyoruz tabii ki. Sadece ben Death/Trash/Hardcore dinliyorum o kadar. Black Metal kültürüm şimdilik Samael, Rotting Christ ve Amorphis ile sınırlı. Yani 'tu kaka' demiyorum seninde gördüğün gibi. Öyle kaka bir hareket bana yakışmaz zannediyorum... Evet genç, senden devamlı mektup bekliyorum ve Bol Black'li günler diliyorum. Hoşcakal...

Şimdi sırada Rami'den yazan ve A1200 almak için canını dişine taktığını tahmin ettiğim *BARIŞ GÜZEL* isimli güzel bir vatandaşımız var. Barış, soyadındaki gibi güzel misin? Yoksa bizim gibi aşure derili, katil suratlı bir yaratıkmısın? neyse geçiyorum. Şimdi dergi için saydığın övgülere Teşekkür ediyorum ve bir daha tekrarlıyorum: eğer bana; Zebani abi, Zebani dayı, Zebani abla, Engin abla (yok lan o bu dergide değil game show'da, karıştı galiba), Zebani amca, Zebani nine gibi şeyler yazarsan, hiç abartmıyorum önce dilini keser kendime kravat yaparım; dişlerini söker tesbih yaparım, kafanı keser süs diye odama asarım, iç organlarını çıkartıp çürütürüm ve leş haline gelince köpeğime veririm (şimdilik bu kadar). Sinir ve boşaltım sistemlerimi alt-üst etmene rağmen sorularını yanıtlıyorum: *1-* A1200'ün yeni üretilmiş olanları yurdum topraklarına Eylül-Ekim aylarında gelir (mi acaba?). *2-* Ucuzlama konusunu yazı-dizisinde okuyabilirsin. 3- Bu makinayı (A1200) şimdilik hiç kimse getirmeyi düşünmüyor ama ben bir tane getirtecem. 4- Piyasadaki kullanılmış A1200'lerden bir tane alabilirsin ama onlar biraz pahalı olabilir. Yine de sen bilirsin ama madem bu kadar bekledin 1 ay daha bekle (7 aylık değilsen çabuk geçer). 5- Sana 386-DX tavsiye eden Tayfunu önce karşına alıp sağlı-sollu 386 kere tokatla, sonra bir odaya tık ve odanın her yerinde Amiga olsun. Günde 8 öğün Amigayla yatıp kalksın. Hala bir değişme olmuyorsa kellesini vurun (Suudi Arabistandaki gibi dehşetengiz bir infaz olmalı)...Evet barış bu cevaplardan sonra bir tane daha A1200'cü kazanmanın mutluluğunu yaşıyorum şimdiden. Bu yüzden her gece ben....derimki: mektup yaz ulan mektup yaz. Hadi bakalım sana hoşcakal diyorum ve en yakın zamanda bir A1200 almanı tavsiye ediyorum (tavsiyelerime uy).

Şimdi sırada, bu ay her yerde ismini göreceğiniz ve bu köşeye de zahmet edip birşeyler göndermiş Beşiktaşlı *ORHAN BUSOYDAN* var (konuyla alakası yok ama Beşiktaş hep böyle rezil mi olacak Avrupa kupalarında. O alpay denen adam futbolcu mu, artist mi, şaklaban mı, kabadayı mı, cellat mı belli değil. Sezon sonunda istedikleri para ile sezon içinde oynadıkları futbol arasında dağlar kadar fark olan bu tip insanların "profesyonel futbolcuyum" demeye hakları var mı?) Şimdi Orhan, dergi için iyi şeyler söylemişsin sağol. Harcadığımız emeğin karşılığını hem siz alıyorsunuz hem de biz (maddi olarak değil, manevi olarak ama bunu da anlayan varsa). Benden birkaç soru cevaplamamı istemişsin ve puanlama sistemini de şöyle açıklamışsın: *Her doğru cevap=her ay bir mektup, her yanlış cevap=her ay dergiyi alma sözü.* Şimdi bu puanlama sistemine göre ben her soruya karşılık yanlış cevap verirsem, her ay verdiğim yanlış cevap kadar dergi alacağın anlamına geliyor. Bu ay 4 soru sormuşsun; yani 4 dergi alacaksın (ha ha ha güzel oldu bu orhan, sen her ay bir mektup yolla ama içinde 150-200 tane soru olsun...ha ha ha...). Neyse soruları cevaplayayım bari (yanlış olabilir ama!): *1-* A600 hakkında sen ne biliyorsan bende onu biliyorum. Anladığım kadarıyla 1MB Chip Memory yetmiyor. Hafızayı artırabilirsin ama A600 için hafıza kartı satan bir yer bilmiyorum. Tek çaren yurt dışından getirtmen. Bir hafıza kartının yararı tabii ki olur. Fazladan bulunan birkaç MB Ram'in kime ne kadar zararı olmuş ki? *2-* Adventure ile ilgili bir köşe açılacak ama bu konuda gerçekten deneyimli ve işi bilen bir yazar arıyoruz haberiniz olsun. *3-* Şimdi Orhan, bu soru için seni ne kadar tokatlama isteği doğdu içimde bilemessin. Zaten Potansiyel katil olarak yaşamak zorunda kaldığım yetmiyormuş gibi, sen de bu katil'i canlandırmaya çalışıyorsun. Şimdi İstanbul efsanelerinin içinde, orijinal kitapçığında, bütün semtlerin haritası yoksa ben nereden bulabilirim yav? Hani sen bu soruyu yazmak için düşündüğün süreyi bir istanbul haritası bulup semtlere bakarak harcasan oh dünya ne kadar güzel olacak di mi? sonuçta semtlerin haritası bende, bir başkasında ve oyunu yapanlar da dahil olmak üzere hiç kimsede yok. Ayrıca tüm semtlerin haritası olduğunu da nerden çıkardın? cık cık cık... 4- Daha ayrıntılı oyun açıklamaları için, daha ayrıntılı oyunların gelmesi ve daha ayrıntıya ayıracak sayfa sayımız olması gerekiyor. Do you have another problem my son?. Evet orhan, sana da bol bol mektup yaz diyorum ve bekliyorum. Bu arada "Lütfen mektubumu köşen de yayınla, ben de sana her ay mektup yazayım" gibi şeyler yazdığını görmiyim bir daha (katil canlanıyor). Şimdilik Hoşcakal...

Eveeeeeeet, bu ay da güzel bir muhabbet yaptık sanıyorum. Bu arada mektupları yollayıpta yayınlanmayan arkadaşlar sakın yanlış anlamasınlar çünkü yukarıda da dediğim gibi ben bütün dizgiyi bitirdikten sonra mektuplar geliyor ve haliyle onları cevaplayamıyorum. Bu yüzden herkesin mektubunu sırayla cevaplayacağım. Bundan hiç şüpheniz olmasın. Siz her türlü konuda mektup yazabilirsiniz. Bu sayfada utanmak, sıkılmak yok. Dökün içinizi bana yavrularım, ben sizin için burdayım!...ve şimdilik hoşcakalın...Zebanisiz kalmayın...

ADRES: ZEBANI ZONE
P.K 177 BAKIRKÖY-ISTANBUL



RÖPORTAJ

Herkese selam. Bu aydan itibaren dergimizin bu sayfalarında bir veya birkaç konuğun açıklamalari, eleştirileri ve itiraflarıyla ilgili bir röportaj okuyacaksınız (veya okumayacaksınız!). Her ay değişik bir isimle yapacağımız bu söyleşilerin sizi bilgilendireceği ve eğlendireceğini tahmin ediyoruz (yüzümüzü karaçıkarmayın!.). Bu ayki siftahımızı ise birçok kimsenin çok yakından tanıdığı ve Amiga piyasasının değerli simalarından olan SEDAT ÇÖLOĞLU ile yapıyoruz. Ayrıca bu röportajı yaparken kullandığımız metodu ise şu anda dünyada bir tek biz uyguluyoruz. Bu metod "Modem' metodu. Söyleşiyi modem aracılığı ile 'CHAT' yaparak gerçekleştirdik. Böylece birçok sorundan da kurtulmuş olduk. Modem ile yapılan bu ilginç ve esprili söyleşide, elinden geleni ardına koymayan Sedat Çöloğlu is e işimizi 2 kat daha kolaylaştırdı. Kendisine sorduğumuz zor soruları büyük bir sabır ve istekle cevaplayan Sedat Çöloğlu'na teşekkür ediyoruz. Evet bu ilginç röportajı merak ediyormusunuz? O zaman buyrun sizi konuğumuzla baş başa bırakalım...

MegAMIGA: Sizi herkes tanıyor ama birde dergi okurlarımız için kendinizi tanıtırmısınız?

S. Ç: Bak şimdi hayat hikayemi anlatayım diyorsun yani eh! kaşındın. Modemin 6 saat açık kalması lazım bu soru için hazırmısın ?

MegAMIGA: Evet. Ama kısa ve öz olsun.. Malum tel. faturaları..

S. Ç: Ben anlamam. Neyse başlayalım bakalım. Ben Sedat Çöloğlu. 1954 yılının soğuk bir mart gününde Adapazarında dünyaya gözlerimi açtım. Biraz sonra hemen ağlamaya başladım. Neden derseniz çok erken gelmiştim. Daha windows 95 bile hazırlanmamıştı hatta Amiga bile yoktu o zaman. Neyse, böyle idare etmek zorunda olduğumu anlayınca ağlamayı kestim. Aradan geçen uzun yıllar ve benim düşlerim ile Amerika'da birileri ile ruhsal bağlar içine girerek Amiga'nin tasarımına katkıda bulundum (öhöööö!).

MegAMIGA: Sağol Sedat abi kendini çok iyi tanıttın!. Amiga ile nasıl tanıştın? bu sevgi nasıl başladı?

S. Ç: Amiga ile 1986 yılında ilk duyumlar ve dergiler vasıtası ile tanıştım. Sonra 1987 yılında Türkiye'deki ilk Amigalardan birini işimde kullanmak üzere aldım. Grafikerlik için ideal bir alet dedim. Masaüstü programlarının ilk versiyonları ile daha Türkiye'ye laser printer gelmeden tanışıp kurcalamaya başladım. Neyse bu arada Amiga'nin masaüstü satışını yapmak üzere Atılım grafikten sonra Atılım bilgisayar hizmetlerini kurduk. Daha sonra Goldbox'ı kurdum. Bir müddet böyle idare ettik. Asıl olan bu arada bizim kurduğumuz APUC'un çalışmaları idi. Amigacıları bir araya toparlamak birbirleri ile yardımlaşmalarını sağlamak. Bir nevi şu an bbs'de yaptığımızı yüzyüze yapmakdı amaç. İşte böyle bir tanışma ve böyle bir sevgi..

MegAMIGA: APUC'a ne oldu? Geleceği varmı? neden AKAR?

S. Ç: Valla APUC şu anda kalplerde ve gönüllerde. Yine eski üye arkadaşlar ile kurduğumuz ortam ve sohbetler devam ediyor. APUC belki Amiganın Türkiye'deki geleceğine bağlı olarak daha geniş anlamda sizlerin yardımı ile tekrar gündeme gelir; ancak sizler zaten ayrı grup isimleri altında senelerdir varlık gösteriyorsunuz. APUC'un amacı sizleri de bir araya getirmek ve faydalı ürünler ortaya çıkarmaktı. Biz hep maddi engelleri aşamadığımız için APUC gerçek emellerine zaten tam olarak ulaşamadı. APUC demek Sedat Çöloğlu demek değildi ki burada herkes görev yapmalı ve herkes payesini almalı. Neden akar? zor bir soru. O günler için cazipti yani GVP falan. Ben çevrem, üye artı müşteri potansiyelim ile geliyordum. Akar sermaye ile. ilk sebepler bunlardı. Şu an Amiga'nın distributörlüğü için uğraşıyorum bakalım olursa olur diyelim (Bu arada bu iş ciddi arkadaşlar. Eğer olursa Türkiye amiga cenneti olacak(tır) -Zebani).

MegAMIGA: Akar'da göreviniz ne?

S. Ç: Bugün için herşey. teknik adam, satış müdürü, pazarlamacı, sekreter yani herşey.

MegAMIGA: Peki Commodore'un batışından sonra Akar'da durumlar nasıl seyretti?

S. Ç: Valla şimdi biz gene TV istasyonlarına yönelik genlocklar, font üretimi, PAR ve diğer yan ürünler sağlıyoruz. Yani TV'lere dönük devam ediyoruz. Şimdi daha iyi bir olay: 5 Eylül tarihinde belki Amiga distribütörlüğü diyoruz. Hele bir Ali bey Almanya'ya gitsin gelsin de.

MegAMIGA: Akar'ın Escom'la olan planları nelerdir?

S. Ç: Şimdiden birşey söylemek zor. Escom'cular bizimle Scala ve Electronic Design firması vasıtası ile temas kurdular. Şimdi 27, 28, 29 ağustos tarihlerinde görüşme yapılacak, tabiii almak istiyoruz ama bir takım teknik eksiklikler var. Adam, kadro vs gibi...

MegAMIGA: Escom teknik destek vermiyor mu?

S. Ç: Valla daha önce teklif edilen teknik destek çok azdı. Ekipman ve yedek parça oranının en az %10 civarında olması gerekirken onlar %1 gibi komik rakamlar veriyordu. Bu toplantı zaten tüm dünyadaki distributör adayları ile yapılacakmış. Galiba herkesin görüşü alınıp ona göre birşeyler yapacaklar...

MegAMIGA: Peki böyle bir distribütörlük fiyatıyla ne kadara alınır? ne kadardır? (biz belki alırız !!!)

S. Ç: Yani Amiga distribütörlüğü mü?

MegAMIGA: Amiga distribütörlüğü.

S. Ç: Valla yüksek teminatlar istiyorlar. Şu anda biz hazırlıklarımızı yaptık. Banka teminat mektupları yaklaşık 10 milyarı buluyor.

MegAMIGA: Peki bu distribütörlüğü siz almazsanız ne olacak? kim alabilir?

S. Ç: Şu an tahmin yürütmek zor ama eski teleteknikçiler de bu işte bizimle temas kurup birşeyler yapalım diyorlar. Bu arada onlar tek başına da bu işi kovalıyorlarmış. Distribütörlük de zor iş be arkadaş. Gümrükler, teknik ekip, pazarlama, bayi teşkilatı bunların hepsi oturmalı. Biz de yeniden yapılanma ile bu işe hazırlanmak istiyoruz. İşte dediğim gibi kim alırsa alsın ama Türk kullanıcısı için hayırlısı olsun.

MegAMIGA: Peki Sedat abi Teletekniğin Amiga üzerinde daha önce neler yaptıklarını biliyorsunuz. O aldığı zaman yine böyle bir strateji sergileyebilir mi?

S. Ç: Tabii o onların anlayışı idi. Bizde böyle olacaksa almayalım daha iyi derim. Yanlış mı? yapamayacaksak bu işi sırtımıza alıp rezil olmanın bir anlamı yok (doğru söze ne denir ki? -Zebani)

MegAMIGA: Peki siz aldığınızda Amigayı nasıl tanıtacaksınız?

S. Ç: Nabza göre şerbet misali, Amiga her yola gelir. En başta bizim dalımız olan Multimedia deriz. Sonra ses deriz, sonra masaüstü deriz. Yani tanıtmak için kullanılacak çok unsur var. Oyun makinesi olarak da tanıtırız ama usulüyle. Mesela işyerinizde, "işlerinizden sonra stres atmak için oyun oynayabilirsiniz" diye tanıtırız ama "çocuğunuz için en iyi oyun makinesi" diye değil.

MegAMIGA: Peki abi, Amiga 2 yıla yakındır çok kan kaybetti. Bu arada ortalık PC ile doldu. Adamlar resmen piyasayı ele geçirdiler. Şimdi bundan sonra Amiga tekrar nasıl karşılanır? Tepki ne olur? İnsanlar satın alırlar mı yoksa ne mi?

S. Ç: Şimdi ben şunu söyleyeyim; eğer bu iş artık işporta tezgahına düştü ise ben tezgahımı AKM'nin yanındaki otoparka kurmam. Benim kuracağım tezgah boğazın tam ortasında bir yerde yüzer. Ada içinde ve gökyüzüne laser ile yapılacak gösteriler ile olur. Aynı zamanda da Türkiye'nin birçok yerinde bu gösteriyi yapması ve müşteriye ulaştırması için kanalın birini en az bir saatliğine kiralarım. Yoksa bu iş hizmet ile olacaksa işte PC kullanıcılarının durumu: Uyumsuz kartlar, çakışan programlar nedir bu yav?

MegAMIGA: Fikir çok güzel ama işporta malları genelde ucuz olur. Şimdi Amiga'nın yeni fiyatlarını duyunca biz biraz şüphelendik yani 400 paund filan diyorlar. Bu fiyata kim alır Amiga'yı?

S. Ç: Şimdi duyumlar doğrudur. İngiltere için 390 paund ama bunu bir Scala ile birlikte sunulması bence yanlış. Bizim zaten istediğimiz de Türkiye için özel çalışmalar olacak; mesela biz paket istemiyoruz. Belki demonte gönderin biz burada monte edelim demek istiyoruz. Ne kadar kırparsak o kadar iyi. Sonra Gümrük birliği ve AT ülkelerine yapılan gümrük tarifeleri fiyatların tüm Avrupa'da aynı olmasını sağlayacak. Yani şu konuda müşterih olun: gümrük birliğine girersek biz de avrupa fiyatları ile aynı fiyatına vereceğiz diyorum.

MegAMIGA: Evet gümrük birliğinin en büyük avantajı bu olsa gerek. Peki o zaman burada hiç mi fiyat farkı olmayacak?

S. Ç: Eğer gümrük birliği olursa hayır olmayacak. Fiyatlar aynı olmak zorunda. Bu sizler için de açık bir olay, çünkü o zaman Türkiye'de bulamadığın bir aleti dışarıdan rahatlıkla getirme ve Türkiye'de bulunan ürünü de aynı fiyata satılması zorunlu oluyor. Gümrük birliğinin amacı rekabeti önlemek.

MegAMIGA: Peki birde Doğubank durumu var. Onlar da Amigayı ithal ettikleri zaman fiyatlarda bir çelişki olur mu?

S. Ç: Sanmıyorum çünkü onlarda gümrük birliğiden korkuyor. Bu onları sarsacak; çünkü ben 10'a satıyorsam, o 9'a veremeyecek. Niye mi? Gümrük birliğinden dolayı. Fiyatlar ve gümrük rekabeti olacak.

MegAMIGA: Peki sizin bir BBS desteğiniz var. Bize biraz bilgi verirmisiniz?

S. Ç: Evet. Biz, profesyonel kullanıcılar için bir BBS açtık. Burada yeni yazılımların dışında 3D ile uğraşanlar için objeler, texture'lar filan da bulunuyor. Müzik ve DTP bölümlerimiz de var. Kısacası tüm Amiga kullanıcılarının kesinlikle bakması gereken bir BBS.

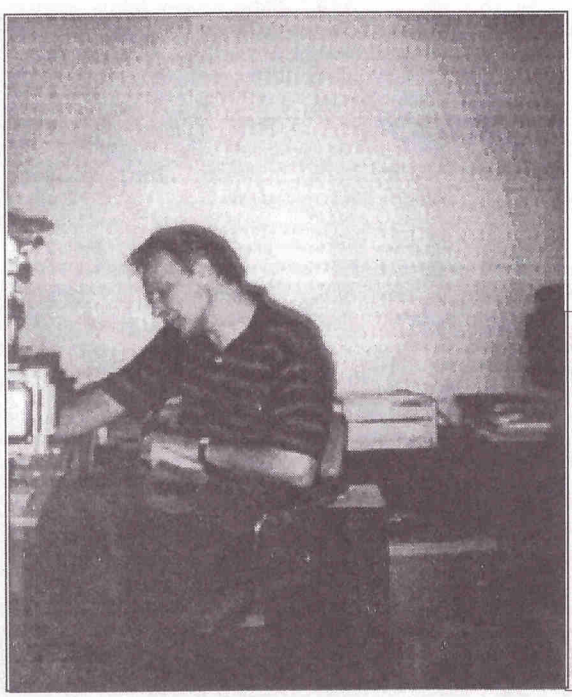
MegAMIGA: Peki Sedat abi çok sağol ama son bir soru: megAMIGA dergisi hakkında ne düşünüyorsunuz?

S. Ç: İyi dergi. Yavaş yavaş daha da iyi olacak. Destekliyorum.

MegAMIGA: Peki sedat abi çok tesekkür etmeden önce: şampuana ayrı, saç kremine ayrı zaman mı?

S. Ç: Zebaniiiiiii, senin sampuanın iyi değil, ama saç kremi de kullanmıyorsun galiba?

MegAMIGA: Valla kullanıyorum. Neyse, çok sağol Sedat abi. Bizden sana selam olsun bay bay....

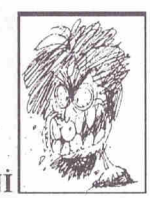


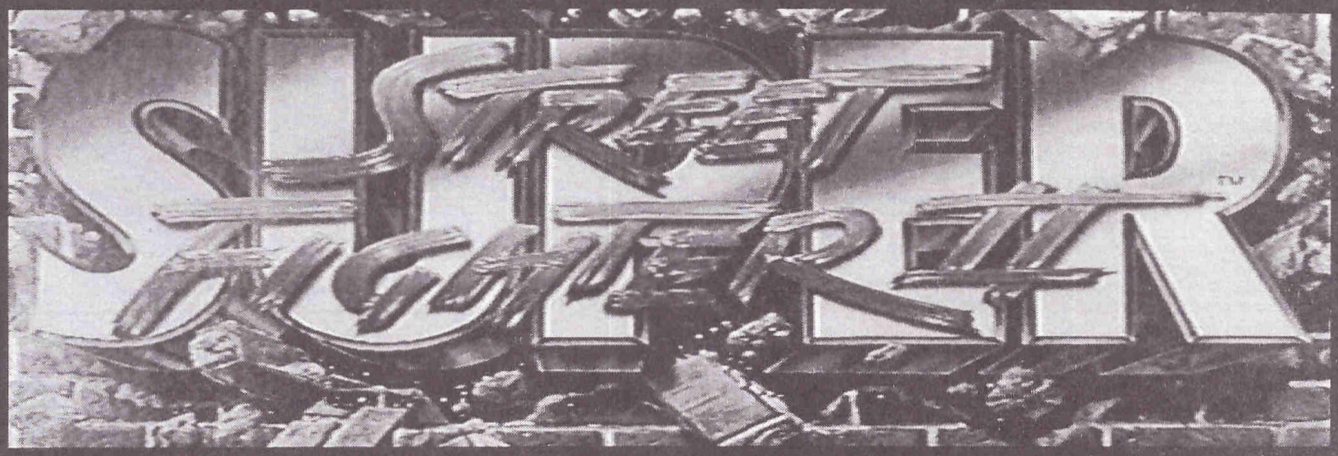
Resimde görüldüğü gibi Sedat abi, bu zor ve mükemmel sorular(!) karşısında ecel terleri dökmekte. Fakat bizde acıma yok. Bu arada Sedat abinin elindeki şeyin olduğunu bir türlü anlayamadık. Bilen olursa Akar Co.'dan Genlock kazanacak..'Di mi Sedat abi?

TURBO

VE

ZEBANİ

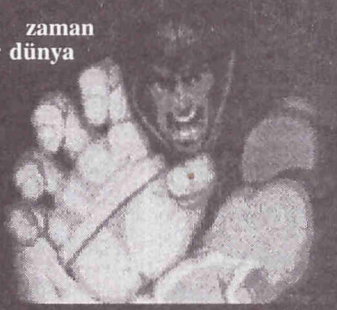


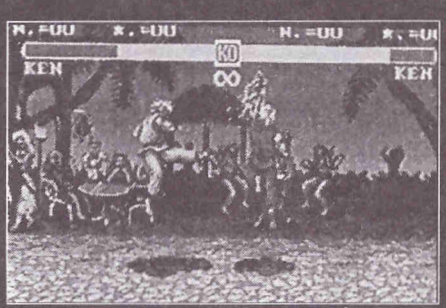


Evet kavgacılar hazırmısınız kol, bacak kırmaya? Çok sevilen Hit oyun Street Fighter'ın nihayet ikinci versiyonu huzurlarınızda. Kavga sanatının inceliklerine kaldığınız yerden devam edeceksiniz. Kısacası kan gövdeyi götürecek.

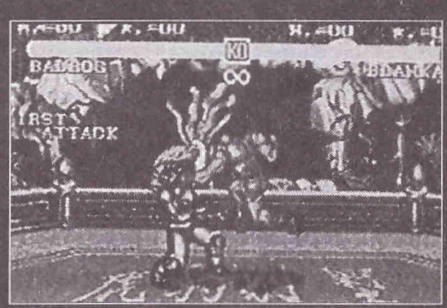
Merhaba millet! Gene gecenin bilmem kaçı(yani sabahın!),gene cool bir oyun ve gene 9 canlı vampir yazarınız EDGE karşınızda...Aylardır herkesin merakla beklediği ve benim Sega'larda Milo'ya nice sopalar attığım Super Street Fighter II Turbo (abi Zebani bu oyunu yazma lutfunu bana bahşettiğin için çok teşekkür ederim - EDGE - ne demekse!) nihayet ülkemize ulaştı. Hemde tahmin edilenden daha baba bir şekilde. Yani en azından ben bu kadar iyi bir konversiyon beklemiyordum U.S. GOLD'dan! (U.S. GOLD'un önceki yaptıkları tam bir hezimetti; şu Afterburner falan...). Daha önce çıkan Street Figther II rezaletinden akıllammış olacaklarki bu sefer daha kaliteli bir oyun yapmışlar. Özellikle grafik ve sesler harika. Buna müthiş bir hız eklenince ortaya harika bir oyun çıkıveriyor. Özellikle hız konusu ilgi çekici: 256 renklik grafiklere, bol hareketli backgroundlara ve 5 kanal (ne 5 kanalı yav -Zebani) sese sahip olan bu oyunun 14 Mhz'lik bir Amiga'da böylesine hızlı çalışabileciğini hiç tahmin etmiyordum. Bundan bir ay evvel bu oyunun PC CD-ROM versiyonunu görmüş ve test etmiştim. 486 DX2-100 işlemcili ve 12 mb'lik bir makinede bir oyun acayip yavaş çalışıyordu (adam bi zıplıyodu sankim havada asılı kalıyo gibin oluyodu!). O zaman ben bu oyunun Amiga versiyonunun da bundan pek fazla iyi olmayacağını ummuyordum. En azından bu denli bir şey beklemiyordum. Herneyse lafı uzatmadan oyunumuza JUMP edelim.

Oyunu çalıştırdığımızda karaltıların arasından bir adam beliriveriyor (şöyle tam artistik bir pozda). Önceleri kim olduğu pek anlaşılmıyor fakat daha sonra çakan şimşekler sayesinde bu muhteremin ünlü kahramanımız, yılmaz vede durmaz dövüşçü RYU olduğunu anlıyoruz. Biz höt demedem o ekrana bir büyü fırlatıyor ve ekran paramparça oluyor. Böylece oyunun demo kısmı sona eriyor ve asıl oyuna geçiyoruz. İlk başta karşımıza 4 opsiyonlu bir menü çıkıyor. Bunlardan birincisi Super Battle. Bu, oyuna tek kişilik modda başlamaya yarıyor. Bu şekilde oyun tıpkı Arcade makinelerindeki gibi çalışıyor. Yani amacımız sırayla bütün rakiplerimizi alt edip, şampiyonluğa ulaşmak. İkinci opsiyon olan Versus Battle iki kişinin birbiriyle üçer roundluk maçlar yapmasını sağlıyor. Bu mod arkadaşlarınızla oynarken işe yarıyor (Benim içinde Nock, Milo gibi dumurları dövmeye ve meze yapıp harcamaya yarıyor). Menüde üçüncü sırada yer alan Optıons seçeneğide adında anlaşılacağı gibi oyunla ilgili bazı ayarlamaların yapıldığı bölüm. Burada oyunun hızı, super mod ayarı, zorluk derecesi, joystick ayarları ve benzeri şeyler bulunuyor. Az kalsın unutuyordum, oyunda birde çift düğmeli joystick desteği bulunmakta. Yani eğer bu türden (Python,Maverick veya benzeri birşey!) bir joystick'e sahipseniz sizin için bu oyun ayrı bir zevk olacak çünkü çift düğmeli joystick'te tekme ve yumruk tuşları ayrılıyor ve haraketleri sağlayan joystick kombinasyonları basitleşiyor. Böylece oynanabilirlik artıyor ve oyundan alınan zevk artıyor. Herneyse ateşe basıp devam ettiğimiz zaman ekran bir dünya haritası çıkıyor. Harita üzerinde rakiplerimizin bayrakları bulunuyor.Bu harita üzerindeki yerleri sırasıyla ziyaret ederek dövüşüyoruz.Zaten oyunun bu bölümleri normal Street Fighter II ile aynı; asıl başımızı aşağı eyip baktığımız zaman aradaki asıl farkı anlıyoruz. Daha oyundaki (Yani Street Fighter II'deki) önceki seçilebilir oyuncu sayısı ikiye katlanmış. Yani oyunda tam on altı karakterden birini kontrol edebiliyoruz. Bu yeni sekiz karakterlerden bazılarını önceki oyundan tanıyoruz. Mesela Balrog, Vega, Sagat vs....Bunlarada birde Cammy, Feilong, T.Hawk ve DeeJay isimli karakterler eklenmiş. Oyunda her karakterin ayrı özel hareketleri bulunuyor. Bunların yanı sıra önceki versiyonda büyü kullanamayan karakterlerede extra bir büyü gücü verilmiş (Chun Li,Zangief,Edmund

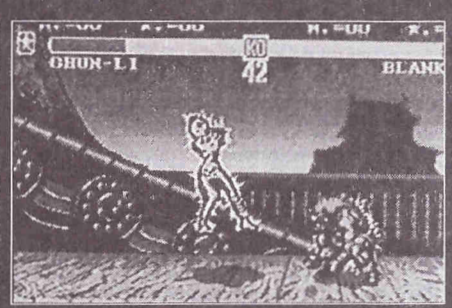




Ken ile Ken kardeşce dövüşüyorlar. İkiside havada! Ken'e Ken bir Dövüş

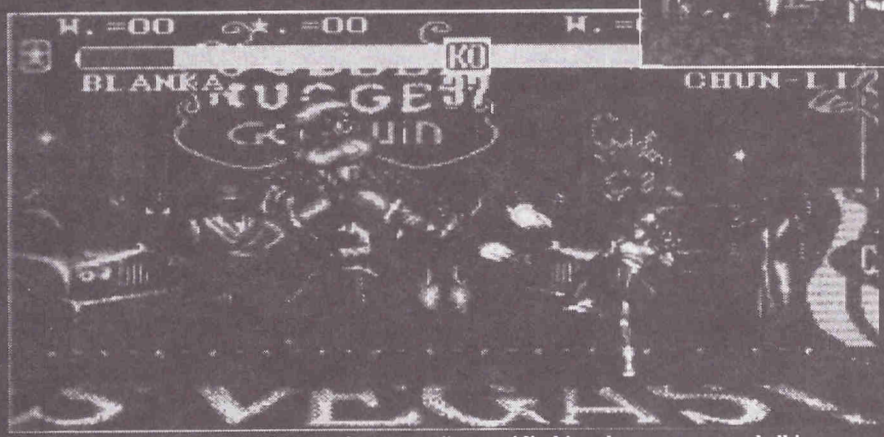


Biraz sonra kavgaya arkada bulunan seyirciler(!) de katılacak. Cümbür cemaat!...



Amerika bu adamı idamlarda kullanmak istiyor. Elektrik masrafı olmasın diye !...

Honda vs vs vs gibi...). Tabi bu arada hali hazırda büyü kullanabilen karakterlerde unutulmamış. Onlarada ikinci bir büyü (mesala RYU'ya verilen ateş büyüsü gibi) verilmiş. Oyundaki başka bir yenilikte hareketlerin yapılmasıyla ilgili. Artık bir hareketi yapmak için illa yerde durmak gerekmiyor. Super Street Fighter II Turbo'da havaya zıpladıktan sonra yere düşmeden (söz gelimi RYU ile...) büyü atabilir, dragon punch yapabilir veya şu adını bilmediğim fır fır dönerek tekme atma hareketini yapabilirsiniz (bu benim en favori hareketim..dönerim vururum vede korum rulez). Haa birde Combo meselesi var. Combo bir nevi Bonus demek oluyor vr bazı özel koşullar yerine getirildiği zaman alınıyor. Bunlar neler mi ? Mesala seri şekilde arka arkaya yapacağınız vuruşların herbiri size ayrı bir Combo kazandırmakta. Veya sersemleme anında hiç darme yemez,siz rakibe bir tane atarsanız gene bir Combo söz konusu...Ve bu Combolar oyuna ayrı bşr zevk ve heyecan katıyor.Farkında olmadan sizi gaza getiriyor. Neyse oyunu genel olarak tanıdıktan sonra gelelim adı geçen yeni karakterlere.T.Hawk...bu herifin tam adı belli değil.Bizim Dweep TomaHawk olduğu söylüyor.Banada sanki Thunder Hawk'mış gibi geliyor.Herneyse bu vatandaş bir kızılderili!(aslımda asıl adını bizim kızılderili Mete'ye sormak lazım belki o bilir!) Oldukça güçlü bir omuza sahip.Çünkü gerilip bir omuz attımı enerjinin yarısı buhar olup uçuyor.Buna extra olarak hayvani bacakları var.Bunlada kodummu uçuruyoo,birde nah kafam kadar elleri bunlarlada kodummu oturtuyo.Yani herif hayvan! Zaten tipi bir görseniz kafayı yersiniz.(öküz gibi aynı bizim ayı M.V.K.! veya koç kaptanımız Latif!) Gelelim Feilong'a...Bruce Lee hayranları dikkat diyeceğim zira bu adamın Bruce Lee'den tek farkı adı! Feilong'da tıpkı Bruce Lee ve MC Hammer gibi siyah bir şalvar giyiyor.Ve en az Bruce Lee kadar çevik...Hatta oyundaki en çevik adam bile diyebiliriz bu vatandaşa!
Diğerleri kıçını kaldırıp yumruk atana kadar Feilong peşpeşe iki yumruğu sıralayıveriyor.Bu hızının yanı sıra birde çığlık atarak yağtığı vuruşlar varki bunlar rakibin enerjisini 3 - 4 defada sıfırlayı veriyor.Ve şimdide yeni bayan oyuncumuza geçelim.Hanımefendinin adı Cammy.Oldukça çevik ve minyon bir yapıya sahip.Sanırım oyundaki en ufak tefek oyuncu.Fakat boyuna bakmamak gerekiyor.Zira Cammy oyunda bayağı zorluyor.Ayrıca çeviklik avantajına ek olarak bir de büyü atma kabiliyeti varki adamı en ters anlarda çok pis zorluyor.Ve son adamımız DeeJay...Bu adam bir boksör.Tipi aynı ünlü dizi A Takımı'ndaki BA Baracus'e benziyor.DeeJay en büyük özelliği kodummu oturtması.Hani eli çok ağır.Bir kere vurmaya görsün hemen yamultuyor.Ayrıca birde bir büyüsü var oda ayrı bir dert.Eminim bu disk jokey kılıklı adam sizi bayağı oyalar.Yeni adamlar bu kadar.Geri kalanları zaten Street Fighter II'den tanıyorsunuz. Şimdi geçelim oyunun sonu hakkındaki yorum,düşünce ve tüyolara....Bir defa oyunun son ekranını daha doğrusu son ekranlarını(yani demosunu !) görebilmek için en az üçüncü leveldan başlamak gerekiyor.Yoksa ekrana kocaman daha yüksek bir levelda oynamamızı tavsiye eden bir yazı çıkıyor.Son demosuda oyun gibi gayet iyi yapılmış.Aslında ben oyunu sadece birinci levelda bitirdim ama bizim Dweep sağolsun bütün son demoları oynamadan görmemi sağladı.
Ve son düşünceler..Oyun yedi disketten oluşuyor. Bu da disketten yüklemeleri oldukça yavaş kılıyor.Hele adam başına dört beş kez disket değiştirmek oyunu eziyete çeviriyor(yada ben hard diske alıştığım için bana böyle geliyor).Ama eğer hard diskiniz varsa oyun mükemmel bir hal alıyor.Çünkü oyunun bir hard disk installer'ı var.(hayret nasıl yapmışlar....)ve oyun harddiskten tıpkı bir Sega veya NeoGeo gibi çalışıyor.Buarada oyunun install'u hayli ilginç! Oyun kendini sizin belirlediğiniz path'e attıktan sonra sizden bir adet boş disket istiyor ve içine bir takım bilgiler yazıyor.(sadece startup-sequence) Ve bu disket artık sizin boot diskiniz oluyor.Hayli ilginç di mi ? Tıpkı sefil PeeCee oyunları gibi.Acaba niye böyle bir yolu tercih ettiler.Valla bu oyun Amiga'da gelmiş geçmiş en iyi Beat'em Up oyunu.Bence mutlaka edinin.Mortal Kombat II'den bile iyi.AslındA Mortal Kombat II'nin grafikleri daha iyi ama oynanabilirlik Super Street Fighter II Turbo'ya göre sıfır.(MKII'de acayip joystick kontrolleri var bunları çözmek ayrı maharet gerektiyor!)Tabi bu arada bu oyunu oynayabilmek için bir adet Aga Amiga sahibi olmanız gerekiyor.(yani Amiga 4000 veya Amiga 1200) En azından şimdilik böyle! Şimdilik dedim çünkü U.S.Gold firması oyunun ECS versiyonunuda piyasaya süreceğini açıkladı ve bu yönde reklamlar yapıyor. Nediyelim inşaalah ECS versiyonu AGA'sı kadar iyi olur.Bu arada dün Nop ve Dweep'le bazı karşılaşmalar yaptık.Yani şöyle bir test olsun diye....Tabiki ikisine bastım sopayı.Havaya girmişken birde Turbo ve Zebani'yi sopalasaydım iyi olurdu.Hani hazır el altındayken yamultuverseydim.Zaten bir ara gidip bizim Cap'N Trips'i sopalayacam!(yani meze yapıp harcama rulez!) Herneyse bu kadar yeter ben gidiyom BYE and Don't forget to CHECK YOUR MINDS! (anlayın yani işte !!)
EDGE



Las Vegas spkaklarında böyle kavgalar yapacağınıza gidip biraz kumar oynayın, belki para kazanırsınız. Bu arada arkada bir araba var, çok güzel. Benim olmalı ama...

Super Street Fighter II Turbo

FiRMA : U.S Gold
DiSK : 7
HAFIZA : 2 MB
KONTROL : Joystick
MAKiNE : A1200

%90 %85 %90

Gereği Düşünüldü

Şöyle ağız, el, kol, bacak kırmayı özlediyseniz mutlaka alın. Çok güzel %88

TANITIM

SENSIBLE GOLF

Hatırlarsanız ikinci sayımızda demosunu açıkladığımız Sensible Golf şimdi tam versiyonuyla tekrar karşımızda. Şimdi hiç vakit kaybetmeden Sensible Golf'a bağlanalım

Merhaba golf severler. Böyle söyleyerek pek fazla kimseye hitab edebildiğimi sanmıyorum. Çünkü çoğunuzun bildiği gibi Sensible Golf'e kadar olan golf oyunları -genellikle- fazla ayrıntılı ve sıkıcıydılar (En azından benim bildiklerim). Sensible Golf'e kadar dedim çünkü Sensible Golf öyle değil. En güzeli sopa seçme sıkıntısını ortadan kaldırıyor. tabi istediğinizi seçebilirsiniz ama doğrusunu oyun size tavsiye ediyor. Eski oyunlarda oldukça gerçekçi olan parkurlarda oynayabilmek için doğru yerde doğru sopayla oynamanız gerekiyordu ki aksi halde oynamak boşa kürek çekmek demektir (Sözlerim golften anlayanlara abartılı gelebilir ama ben bu oyunları gerçekten beceremezdim. Kedi ulaşamadığına pis dermiş ya!). Sensible Golf'te bu sorunun üstesinden gelmişler. Kısaca söylemek gerkirse bunu bir golf simülasyonu değilde yalnızca bir oyun olarak düşünmüşler. Başkalarını yeterince kötüledik. Şimdi birazda kendi işimize bakalım:

Oyunun müziği yine bir harika. Sanki müzik oyun için değilde oyun müzik için yapılmış gibi. Tamam belki biraz abarttım ama müzik gerçekten iyi. Hatırlarsanız bu teknik ilk kez Cannon Fodder'de kullanılmıştı ve herkes bu müziğe bayıldı.Hatta çok kişi müziği çalmaya çalışmıştı ama pek azı başarabildi. Zaten oyunu yapanlar Cannon Fodder oynayanlara oldukça tanıdık geleceklerdir. Neyse artık yağ çekmeyi bırakıp oyunu anlatmaya başlayalım.
Önce menüler:

PLAY RAUND: Bu seçeneği seçtiğinizde karşınıza Player Select menüsü çıkıyor. Burada Name kısmından oyuncunun adını Type kısmından türünü (Bilgisayar oyuncular için zorluk derecesini,insan seçeneğinde ise kullanacağı joystick portunu) belirleyebilirsiniz. Yandaki küçük adam resmi ise oyuncunun görünüşünü değiştirmeye yarıyor. Bununla kastedilen t-Shırt,pantolon,saç ve deri rengi. Burdan sonra karşınıza üç seçenekli bir menü daha çıkıyor; Stroke Play - Match Play - Skıns

Stroke Play: Bu seçenekte önemli olan parkuru verilen sınırın altında tamamlamak ki season ve tournamentta da uygulanan yöntem bu daha sonra ayrıntılı anlatacağım.
Match Play: Burda ise önemli olan parkuru rakipten daha az vuruşta tamamlamak.(İki kişi oynayanlara tavsiye edilir.)Kazandığınız maç başına seviyeniz yükselip alçalıyor.
Skıns: Aynı match play gibi yek fark artıp azalan sevıte degıl para yani ortada para var kazanan parayı alıyor yada beraberliklerde para devrediyor.
Bunlardan sonra Select Golf Course'dan sahanızı seçip golf oynayabilirsiniz.(Unutmayın bir sahada 18 parkur var.)

PLAY TOUNAMENT: Buda oyunun tunuva seçeneği. Yine ilk karşınıza çıkan Player Select.Bu prensip olarak bütün menülerde aynı yalnız tournament ve season seçeneklerinde katılan oyuncu sayısından kaynaklanan bir fark var.İkinci menümüz:

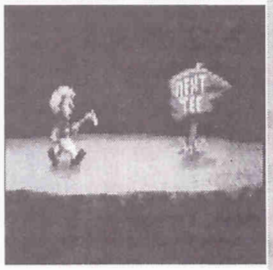
Tournament Optıons: Tabi burda da seçeneklerimiz var

Tournament Raunds(1-4):turnuvanın kac maçtan oluşacağı (1Maç=18Delik)
Cut(On-Off):Üzülerek söylüyorum bu seçeneği henüz çözemedim. Sanırım oyun kuralları ile ilgili.
Number Of Entrants(1-72):Turnuvaya katılan oyuncu sayısı
Order Of Play(Seeded-Human partıes-Arcade):Oyununuzun türü.
Max Player In Party(1-4):Bir parkurda aynı,anda en fazla kaç oyuncu oynasın?.
Wıew Cpu Only Partıes(On-Off):Bilgisayar bilgisayara karşı seyretmek ıstermisiniz.
Ve Select Golf Course....

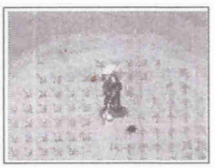
PLAY SEASON: Play season'daki bütün menüler tournament menüleri ile aynı yalnızca tournament yerine season yazıyor.
CONTINUE : Bu seçenek yalnızca Raund, Season, Tournament seçeneklerinden birini seçeip sonra ana menüye dönmeniz halinde çıkıyor. Yani oyuna ara verip kaydettikten sonra tekrar kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.
PRACTICE HOLE: Bu seçenek sayesinde istediğiniz sahanın istediğiniz parkurunda alıştırma yapabilirsiniz. Ve istenirse aynı anda birden fazla oyuncu alıştırma yapabiliyor.
OPTIONS:

Menu Musıc(On-Off):Menülerde seçim yaparken çalan müziği açıp kapatıyor.
In Game Speech(On-Off):Buda oyun içindeki konuşmalar. Kapatırsanız hiç tadı kalmaz.
Backraund
Ambıance(Off-Low-Medıum-Hıgh):Bunu ve auto cocede seçeneğini çozemedim
Auto Concede(On-Off):Çözememin sebebi oyunu A500 de oynamam olabilir.
Tounament/Season Computer dıffculty (Easy-Medıun-Hard-Wıcked): Söylemeye gerek varmı bilmem. Oyunun zorluk derecesi.

DISK FILING:
Load:kaydedilen oyunu yüklemeye yarıyor.
Save Raund:buda oyunu kaydetmek için.(Contınue gibi bir seçenek seçildikten sonra çıkar.
Format Save Dısk:Oyunu kaydedebilmek için önce bir 'Save Disk' formatlamanız gerek.



Delete File: Kaydedilmiş bir oyunu silmeye yarıyor.
Menülerimiz bu kadar. Şimdi birazda oyunla ilgili Konuşalım.
Oyun ekranında sol alt köşedeki kutuda 'to hole' ile belirtilen sayı deliğe ne kadar masafe kaldığını gösteriyor.Altındaki 'max' ise elinizdeki sopayla en fazala atabileceğiniz uzaklık. Joystıck'i sağa sola çekerek atış yönünüzü yukarı aşağı çekerek sopanızı değiştirebilirsiniz. Ateşe basılı tutarak ise haritayı görmek mümkün. Ateşe kısa bastığınızda vuruş ekranı çıkar burda küçük top yukarı çıkarken atış gücünü belirleyip aşağı indiğinde ise vuruş yapmanız gerekir.İsabetli bir atış için kırmızıda basmalısınız sarıta top falso alır diyerleri ise ıska. Atış gücünü belirlemek önemli çünkü bazen yüz'lük sopayla elli vumanız gerekebilir. Vuruş zamanlamasını yapmak ilk başta zor gelsede biraz alıştırmayla çok kısa sürede falsolu vuruşlar yapmaya başlarsınız(Ben bile yaptıktan sonra!). Oyunla ilgili söyleyeceklerim bu kadar. Sonrası size kalmış.



LORD

SENSIBLE GOLF

FiRMA : SENSIBLE
DiSK : 3
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : JOYSTICK
MAKiNE : A500/A1200

%85

%80

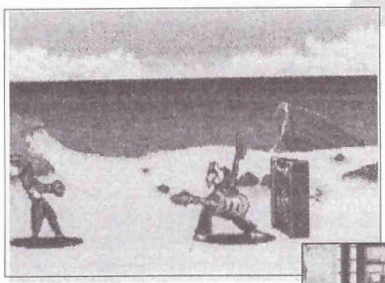
%90

Gereği Düşünüldü

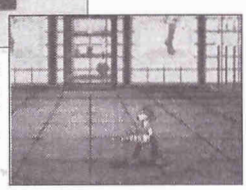
Oldukca zevkli ve eğlenceli. Golf sevin veya sevmeyin ama mutlaka alın %85

BRUTAL: PAWS OF FURY

Hi guyz! This is Edge..Yani en bi ünlü kompozitör, aranjör, jingle denince aranılan isim, müzisyen, besteci, söz yazarı, yazarınız ve Edge. Evet gene ben...Artık yazar olmaktan öte reklam işleri genel müdürü sayılırım (yine sıçmaya başladın bu ay, bakalım nereye kadar gidecek). Dergiyi yavaş yavaş ele geçiriyorum. Birgün gelecek dünya benim olacak...İşte o zaman hepiniz önümde diz çökeceksiniz. Özelliklede siz Milo ve Zebani! (ee nede olsa Magic Mert Rulez...ah lise yıllarım ahhh su gibi geçip gitti!!!) Aslında Milo zaten önümde diz çöküyorda neyse (mert olmuyor abicim çok saçma ve sulu bir muhabbet bu, olmuyor -Zebani).



Çok komik animasyonlar oyun boyunca birbirini kovalıyor. Aslan çok güzel dövüşüyor ama ayıya karşı çaresiz...

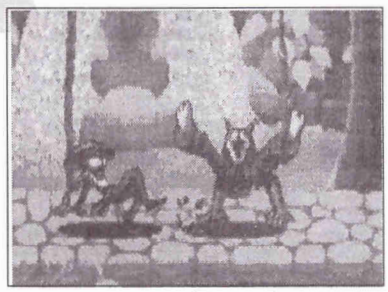


Bu seferki oyunumuzun adı Brutal veya uzun şekliyle Paws of Fury! Oyun genel olarak Street Fighter benzeri bir Beat'em Up. Ama birçok farklı özelliğe sahip. Bir defa karakterler insan değil,hayvan. Ama öyle vahşi kılıklı tipler değil, bunlar şirin mi şirin çizgi film kahramanlarına benzeyen tipler. Zaten Gametek firmasının açıklamasına göre bu oyun asıl 7-15 yaş arası çocuklara yönelik olarak yapılmış. Herhangi bir vahşet sahnesi içermiyor imiş. Zaten yapım amacıda Mortal Kombat gibi gore seviyesi yüksek olan oyunları oynaması yasak 7-15 arası kitleye basit, şirin ve oynanımı kolay bir oyun çıkartmak ve böylece oyun piyasasındaki büyük bir boşluğu doldurmak suretiyle para kırıp zengin olmak. Tabi firmanın açıklaması bu. Fakat oyun çıktığından beri hedef yaş kitlesinin dışına çıkmış ve daha büyük yaş kitlesinde de ilgi uyandırmış.

Oyundaki karakterlerin tümü daha öncede belirttiğim gibi karikatüristik yaratıklar. Arka ekranlarda, olarak buna uygun olarak cizgi-filmimsi bir şekilde dizayn edilmiş. Oyunun başka bir özelliğide birçok beat'em oyununun zaafı olan acayip joystick kombinasyonlarına sahip olmaması. Hareketlerin yapılması gayet basit. Tabi buda oynanabilirliği arttırıyor ve de oyunu daha basit kılıyor. Aslında bu çok büyük bir özellik çünkü gerek Mortal Kombat, gerekse Street Fighter serilerinde oyunu aldıktan sonra ilk bir hafta belkide bir ay kontrollerin çözümüyle geçiyor. Birçok kişi de bu kontrolleri çözmektense oyunu hiç oynamamayı tercih ediyor. Ayrıca oyunun başka bir özelliği de içine yer yer serpiştirilen espiriler. Özellikle iskele üzerinde geçen dövüş sahnesi acayip komik ve bir o kadar da zevkli!..Bunlara ek olarak dağ tepeside oldukça ilginç esprilerle dolu...Hele timsahla, çitanın dövüşü acayip komik olaylara sahne oluyor (en azından biz oynarken hep öyle oldu! daha doğrusu ben Nock'u sopalarken böyle oldu!). Ayrıca her oyuncunun farklı bir dövüş stiline ve farklı hızlara sahip olaması oyuna ayrı bir hava katıyor.

Şimdi geçelim ana hatlarıyla oyuna: tek kişilik oyunda amaç adam sopalamak (tıpkı benim Zebani, Milo ve çiçeği burnunda yazar Nock'a yaptığım gibi - Edge) suretiyle kuşak atlayarak Grand Master ünvanını kazanmak. Oyunda toplam 15 tane kuşak bulunuyor. Yani 15 tane dumur edici level var! Çift kişilik modda tahmin ettiğiniz gibi iki arkadaş birbirinize karşı dövüşüyorsunuz. Tepişme 3 round üzerinden oluyor ve ikiye ulaşan rakibini dumur etmiş oluyor. Yani klasik beat'em up sistemi..

Bu oyun genel olarak çok çok iyi olmasada bir denemenizde fayda var. Grafikleri Ecs bir Amiga için yeterli düzeyde, sesler desen onlarda öyle...Aslında oyun tam bir challangement oyunu değil. Daha ziyade ,beat'em up oyunları hakkında hiçbir fikri olmayanlara göre bir oyun. Mesela bizim Milo gibi Street Fighter'da veya Mortal Kombat'ta milletden dayak yemekten bıktım diyorsanız bu oyunda bir şansınız olabilir. Beni olmasa bile Milo gibi dumurları harcayabilirsiniz. Usta bir beat'em up'çı olsanız bile bir deneyin derim çünkü en azından oyundaki esprileri görmüş olursunuz. Neyse benden bu kadar. Gitmem lazım, Eyvallah Dudes!



Ne yapıyor bunlar be aaa!..

EDGE

HAYVANLARI (!) TANIYALIM BAKALIM:

BRUTAL: PAWS OF FURY

FiRMA : GAMETEK
DiSK : 2
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : Joystick
MAKiNE : A500/A1200

%80

%75

%70

Gereği Düşünüldü

Çok ilginç bir Beat'em up. Hayvanların dövüşmesini izlemek çok zevkli %75

İşte Amiga oyun tarihine altın harflerle yazılacak bir oyun: GLOOM. Doom'la başlayan Real time texture mapping tekniği şimdi tüm hızıyla Amigada da esmeye başlıyor. İlk olarak Fear'da gördüğümüz bu teknik şimdi gloom'da sizi bekliyor.

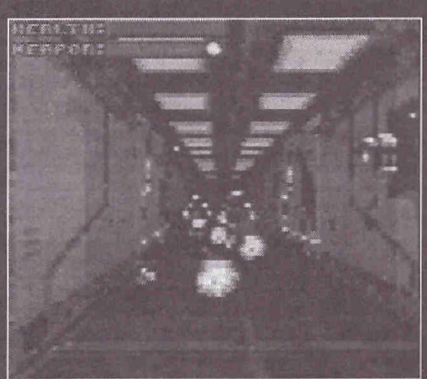
Bugün Cumartesi...Saat 13.11 Evet yanlış duymadınız gündüzzzzz!!! Nasıl yaptıysam hata işte bu gece uyudum...Makinamın başında kulağımda kulaklıklar, elimde mouse'um ile dalıp gitmişim rüyalar alemine...İki gün sonra çıkacak demonun müziklerini yetiştirelim derken uçup gitmişiz...(Ama iyi oldu gördüğüm rüyalarda bi hayli cool'du hani.yani ısmarlasan böylesi gelmez!). E yani artık bende insanım hani...Herneyse sizi kişisel dertlerimle sıkmayayımda oyunumuza geçelim (Doğru söze ne denir? -Zebani)...

Oyunumuzun adı hayli ilginç. GLOOM yani Amiga'da Doom.(Ulan çakal PC'ciler kendinizi savunacak bir Doom'unuz vardı o'da tarih oldu be! Artık size DoomUR olmak düşer!). Evet yanlış duymadınız Amiga'da tam anlamıyla bir Doom. Yapılması imkansız denen vectorel chunky texture mapped (ne diyon la? -Zebani) grafik sistemi Amiga'nın planar grafik sistemi kullanmasına rağmen yapıldı. Hemde herhangi bir hız kaybı olmaksızın. Gloom'da daha önce çıkan Fears'daki anlaşılmaz hız ve grafik problemleri bulunmuyor. Oyun full screen olarak dahi standart bir A1200'de gayet hızlı çalışıyor. Eğer fastiniz varsa uçuyor, uçmaklada kalmıyor artan grafiksel detayda oyuna ayrı bir hava katarak Doom'a bin basmasını sağlıyor. Ayrıca oyunun tek makine ile çift oyuncu girişine izin vermesi oyunun değerini arttıran başka bir özellik. Yani oyunu bir arkadaşınızla ortaklaşa oynayabilirsiniz. Hatta oyun modem ile sonsuz oyuncu sayısını, null modem cable ile 4 oyuncu sayısını destekliyor (aferim lan iyi bilgiler verdin. Gelişme var!. -Zebani).

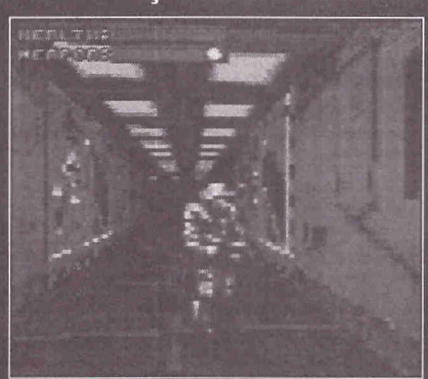
Şimdi gelelim oyun içi kontrollere...Joystick'i muhtelif yönlere döndürmek suretiyle oyuncuyu hareket ettiriyoruz. Ateş tuşu ise ateş etmeye yarıyor (çok sağol iyiki söyledin -Zebani). Oyun esnasında 'Escape' tuşuna basarak Prefences bölümüne geliyoruz. Burada tam yedi tane seçenek bulunuyor. Bunlardan ***Continue***, anlaşılacağı gibi menüden çıkıp oyuna devam etmeye yarıyor. ***Resolution***, ise ekran çözünürlüğünü ayarlamaya yarıyor. Yüksek çözünürlüklerdeki ekranların çizimi daha uzun sürdüğü için eğer aletinizin bir accellerator'ı veya Fastmem'i yoksa alet azda olsa yavaş kalıyor. Ama bunun önüne de ekran boyutlarını küçülterek geçebilirsiniz. Zaten menüdeki üçüncü seçenek olan ***window size***'da bunu ayarlıyor. Makineyi hızladırmanın başkabir yoluda dördüncü ve beşinci seçenekler olan ***Ceiling*** ve ***Floor*** ile tavan ve yer grafiklerindeki detayı düşürmek. Aslında bu standart bir A1200'de yüksek çözünürlükte full screen oynamanın en mantıklı yolu bu !..Altıncı seçenek ise ***Full Screen Window***; Bu da çözünürlük ne olursa olsun ekranı stretch ederek tam ekran görüntüyü sağlıyor. Yedinci seçenek olan ***Quit*** ise oyundan çıkmaya yarıyor. Prefences'den çıkmanın tek yolu ise escape tuşu.

Oyun içinde yeşil topları toplayarak extra enerji ve silah kazanıyorsunuz. Oyuna zevk katan başka

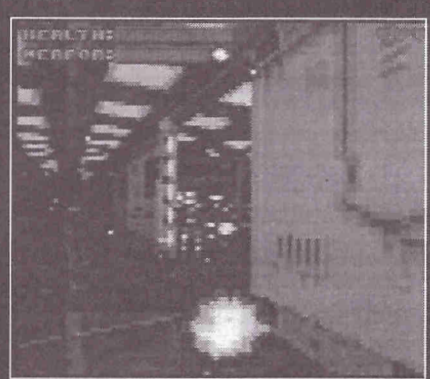
TEXTURE MAP'Lİ BİR DÜNYA VE BAŞ BELASI ASKERLER...



Silahınız sınırlı, bu yüzden az harcayın...



Koridorlar tehlike kaynıyor.



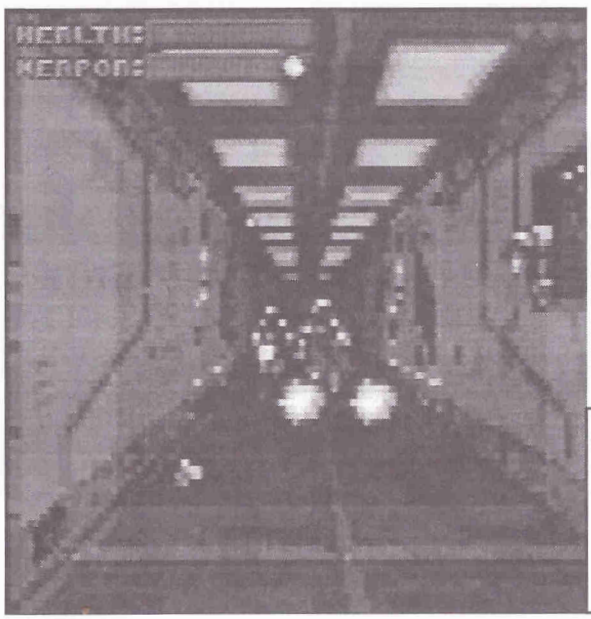
Of of..Şimdi işiniz çok zor be!...

bir özellikte XLARGE seviyesine yaklaşan GORE seviyesi...Adama bir koyuyorsunuz, oturtuyorsunuz. Herif çığlıklar atarak paramparça oluyor; Kemikler, etler etrafa fırlıyor, kanlar fışkıyor, ekrana sıçrıyor ve havada etler uçuşuyor, ne zevk (oğlum sen iyice kafayı yemişsin ama oyunda hakkatten öyle yav, zevk veriyor meret -Zebani). Zaten multi-player battle modunda modem vasıtasıyla bizim Milo ve Nock'la oynadım. İkisinide dumur(yani DoomUR! ettim hohooooooo köh köh!) ettim. Sefillerin etleri hala havalarda geziyor (seninde sonun onlardan farklı olmayacak bu gidişle. Bizzat kendi ellerimle bitiricem hayatını yavşak!)

HERKES OYNAMALI

Herneyse oyun genel olarak güzel. 256 renklik grafikleri, kaliteli müzikleri ve mutheşem hızlı engine-code'uyla tam kolleksiyonluk bir oyun. Tüm Aga sahipleri edinmeli. Oyunun en baba özelliği ise hard disk installable olması. Firma yetkilileri Sensible Software gibi copy protection uğruna oyun oynama zevkimizin ağzına sıçmamışlar. Yani oyun supersonic birşey! Hatta benle kontağa geçenlere oyunun orjinal kopyasını bile sağlayabilirim. Ayrıca bazı söylentilere göre uzun süreden beri reklamları yapılan Alien Breed 3D'inin piyasaya çıkış tarihinin Gloom yüzünden ertelendiği...Gloom'un Alien Breed 3D'nin satışını etkilemesinden korkan TEAM17 yetkilileri oyunun release tarihini geriye atıp, biraz daha geliştirmeye karar vermişler. Eee rekabet kaliteyi arttırır. Bundan kazançlı çıkanda tabiki biz Amiga sahipleri oluruz (aferim -Zebani). Kodummu oturturuz (hayvan herif! -Zebani). Bu arada bu dergide taklitlerim türedi! Milo gibi bazı yazarlar yazı stilimi taklit ediyor. Taklitlerden sakının okumayın! Taklitler asıllarını hatırlatır. Ulan Milo sen benim gibi 3'lerde 5'lerde uyanık kalabilirmisin be...ulan git sen saat 11 dedimmi off line olursun dumur taklitçi (yav bi kerede saçmalamadan bitir be ne olur!...-Zebani).

EDGE



Karşınıza ilk bölümde bazı askerler çıkıyor. Bunları öldürmek çok zevkli. Ayrıca ateş edip öldürürken her piri parçalanıyor ve ekran kan içinde kalıyor. Silahınız güçlüyse bu daha çabuk oluyor ve kan gölü içinde zevk-i sefaya dalıyorsunuz.

GLOOM

FiRMA : Black Magic
DiSK : 2
HAFIZA : 2 MB
KONTROL : Joystick/Klavye
MAKiNE : A1200

%95 %90 %95

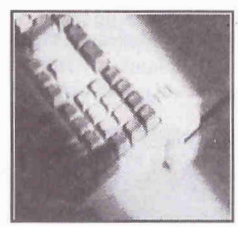
Gereği Düşünüldü

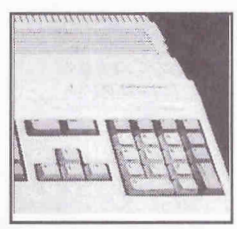
A1200'ü olan her vatandaş bu oyunu bi şekilde almalı ve oynamalı. %93

PUBLIC BİLGİSAYAR

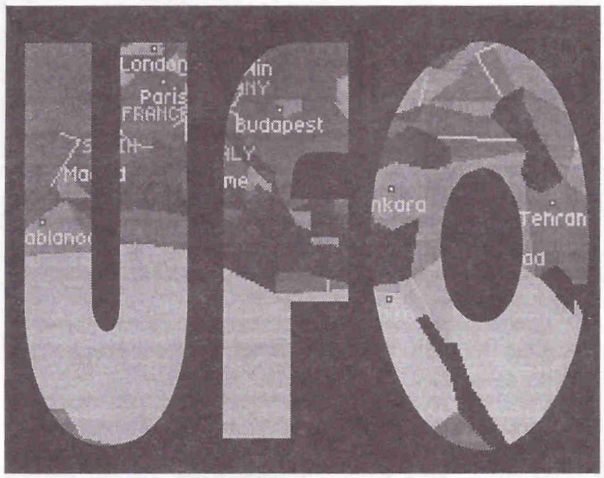
"AMIGA OYUNLARI BİZDEN SORULUR"

* Amiga ile ilgili her türlü oyun, utility, müzik vs. vs. programları..
* En son Amiga oyunları...
* Bilgisayar malzemeleri ve yan ürünleri...
* En son Demolar
* Bilgisayar yedek parçaları...



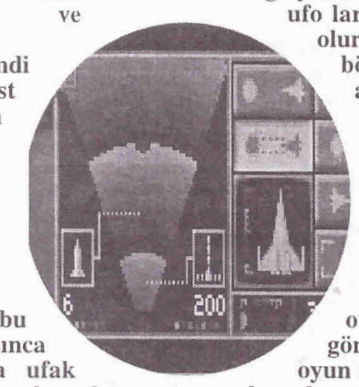


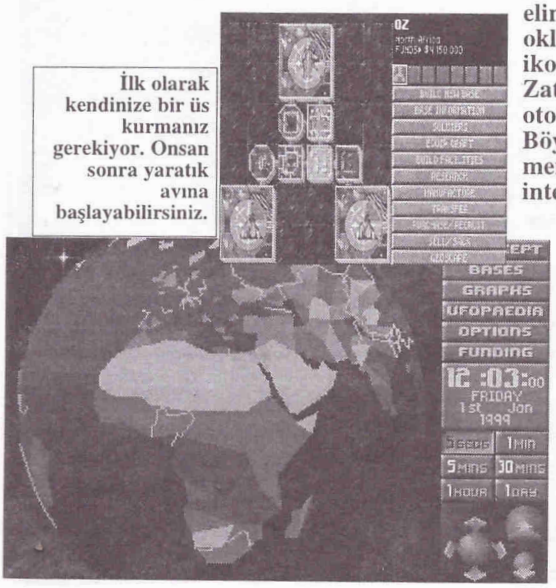
ADRES: Talatpaşa Cad. İsmail Paşa Sok. No: 33 BAHÇELİEVLER
TELEFON: 5069426



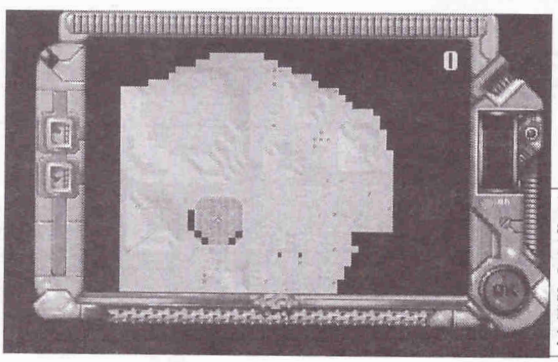
Geçtiğiz aylarda sadece A1200'de çıkan Microprose Hit'i UFO, nihayet A500 sahipleri için de piyasaya çıktı. Şimdi bu oyunu yoğun istek üzerine açıklama ya karar verdik. Buyrun uzayda teröre...

Ufo, işte Microprose'un acayip, değişik ve korkunç zevkli strateji ve frp karışımı yeni oyunu. Oyunumuz oldukça değişik bir şekilde hazırlanmış. Tam strateji değil, ama gene tam olarak frp olduğu da söylenemez. İkisinin karışımı oldukça iyi bir oyun. Oyunda görevimiz Dünya'ya saldıran uzaylıları yok etmek. Bunu yapmak için Dünya ülkeleri bize para yardımında bulunuyorlar tabiki. Dünya deyince oldukça büyük bir alan oluyor bu yüzden de oyun oldukça uzun zaten. Oyunumuzun önce A1200 versiyonu 4 disket olarak gelmişti ve oldukça da iyi hazırlanmıştı (hızı dışında). Şimdi de A500 versiyonu 5 disket olarak geldi. Oyunun AGA versiyonundan tek farkı grafiklerin daha az renk olması ve bazı animasyonların olmaması, bunun dışında oyun A500'e (hızı dışında) oldukça iyi hazırlanmış diyebiliriz. Evet oyunumuzun ilk disketini taktık ve yüklemeye başladık. Dil seçimini ve şifre ekranını geçtikten sonra ana menüye gelin ve buradan new game i seçin ayrıca load saved game ile daha önce kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Şimdi önümüze gelen menüden oyunun zorluk derecesini ayarlayın, oyunu ilk defa oynuyorsanız beginner ı seçin. Ve geldik ana oyun ekranına burada ilk yapmamız gereken şey bir üs kurmak ekranın sağ alt tarafındaki okları kullanarak Dünya'nın istediğiniz bir yerine klikleyin ve üssünüzün ismini yazıp entere basın. Evet artık bir üssümüz var ve faliyetlerimize başlayabiliriz. Şimdi ekranın sağ üst köşesinde bulunan menüleri anlatalım. İlk menü elimizeki uçakları gerektiğinde göreve yollayabileceğimiz intercept menüsü, bu menüye basınca ekranın ortasında ufak bir pencere açılır, buradan eğer bir ufo ya saldıracaksanız interceptor, yada düşürdüğünüz ufo ya gidecekseniz skyranger ı seçin ve duruma göre ufo nun üzerine veya enkaz yerinin üzerine klikleyin. Bu arada haritada ufo lar kırmızı renkte, sizin uçaklarınız sarı renkte ve enkaz yerleride beyaz renkte dir. Şimdi ufo düşürüyoruz dedik ama bunu nasıl yapacağımızı söylemedik, bunun için önce bir ufo nun belirlenmesi gerekiyor ve buda ancak zamanla oluyor, ama zamanı hızlandırmak sizin elinizde bunu sağ alt köşedeki okların üzerinde bulunan ikonlara basarak yapabiliriz. Zaten bir ufo belirlendiğinde otomatik olarak önünüze geliyor. Böyle olunca hemen intercep menüsünü basın ve bir intercepter seçin, daha sonra ufo nun üzerine klikleyin ve zamanı biraz hızlandırın. Uçağımız Ufo yu yakaladığı zaman ekranda başka bir pencere açılıyor ve savaşa başlıyoruz bu ekranda yapmanız gereken saldırı türünü seçmek bunun için pencenin sağ tarafında bulunan ve üzerlerinde uçak resmi bulunan tuşları kullanın. Nasıl bir saldırı türü seçeceğinizi tuşların üzerlerindeki resimlerden anlayabilirsiniz. Eğer ufo yu patlatmadan yere çakılmasını sağlayabilirseniz (böyle diyorum çünkü ufo lar bazen havada patlayıp yok oluryor yada denize çakılıyor böyle olunca da şimdi anlatacağım şeyi yapmanıza gerek kalmıyor). Herneyse ufo yere çakılınca intercepter otomatik olarak üsse geri dönecektir zaten, siz şimdi intercept menüsünden skyranger ı seçin, enkazının üzerine basın ve oraya adamlarımızı göndermiş olun. Bundan sonra oyun tamamen değişiyor o yüzden bu kısmı şimdilik atlayıp diğer menülerin açıklamasına geçiyorum. İkinci menümüz olan Bases menüsü en çok kullanılan menü, burada sol tarafta üssümüzü ve mevcut binaları görmekteyiz. Ekranın sağ üst tarafında para miktarımız onu altında ise bir sürü seçenek var, şimdi bunları teker teker açıklıyalım. BUILD NEW BASE : Adından da anlaşıldığı gibi yeni bir üs yapmaya yarar, oyunda paranız olursa yeni üsler yapabilirsiniz. Bunu seçince aynen oyunun başındaki gibi haritadan bir yer beğenerek üssünüzü kurun. Kurulan üsler bu ekranın üst tarafındaki ufak kutucuklarla belirtilecektir. BASE INFORMATION : Üssünüz, elinizdeki stoklar ve yapılan harcamalarla ilgili bilgileri görebilirsiniz. SOLDIER INFORMATION : Elinizdeki mevcut askerlerin özelliklerini görmek için bu

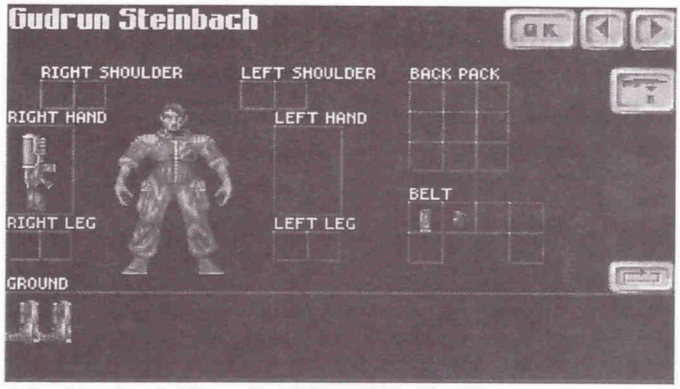




İlk olarak kendinize bir üs kurmanız gerekiyor. Onsan sonra yaratık avına başlayabilirsiniz.

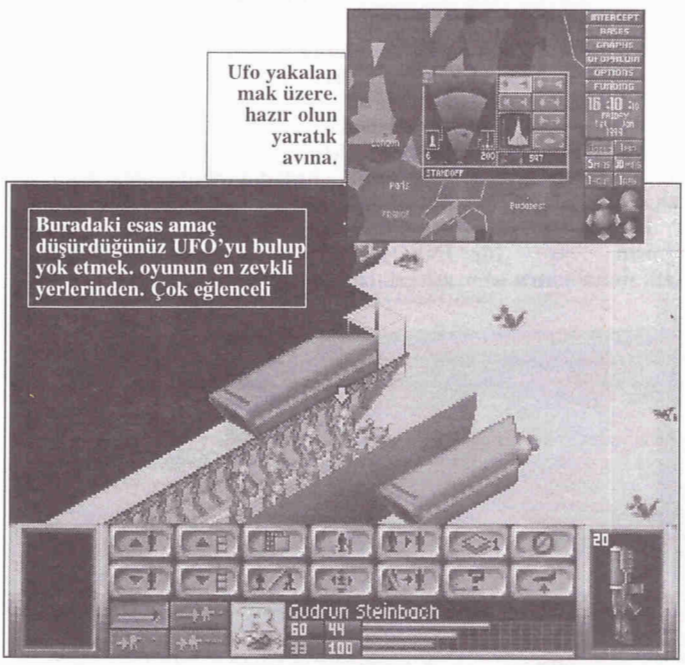


Üssü nereye ne şartlar altında kuracağınız çok önemli. Bu görünüş çok işinize yarayacak...



Asker hazır kıta bekliyor. Onu ölüm makinası yapmalısınız.

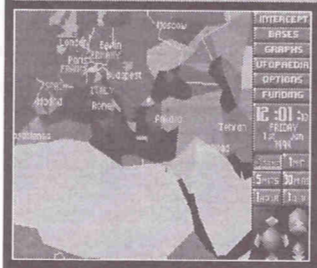
menüye girin. Burada adamınızla ilgili her türlü ayrıtıyı görebilirsiniz. EQUIP CRAFT : Uçaklarımıza malzeme, silah ve adamları bu seçenekten yükleyebilirsiniz. BUILD FACILITIES : Herhangi bir üssünüze yeni bir bina yapmak için bunu seçin. Tabi binalar hemen o anda olmuyor, belirli bir süre geçmesi gerek. RESEARCH : Oyunda yeni silahlar ve araç gereçler yapmak için bazı araştırmalar yapmanız gerek, işte onu buradan yapıyorsunuz. İstediğiniz bir projeyi seçin ve elinizde bulunan adamlardan istediğiniz kadarını görevlendirin. MANUFACTURE : Research ile keşfettiklerinizi buradan üretebilirsiniz ama tabiiki belirli bazı maddeler ve para da gerekiyor. TRANSFER : Bir üssünüzden başka bir üssünüze her türlü şeyi buradan transfer edebilirsiniz. PURCHASE : Araç gereç, silah, asker gibi her türlü ihtiyacınızı buradan satın alabilirsiniz. SELL SACK : Elinizdekileri satmak için burayı kullanın. GEOSCOPE : Ana ekrana geri dönmek için. Evet bases menüsünden sonra gelelim graphs menüsüne. Bu menüde oyunla ilgili istatistikleri grafiksel olarak görebiliriz. Ufopaedia menüsünde ise oyunda o anda elinizde bulunan şeylerle ilgili ayrıntılı bilgiler mevcuttur. Yalnız henüz keşfetmediğiniz birşey hakkında bilgi alamazsınız. Options menüsünden oyunumuzu save edip yükleyebilir veya müzikleri açıp kapatabiliriz. Funding menüsünde hangi ülkelerin size ne kadar para ödediği belirtilir. Ana ekrandaki bütün seçenekleri ve alt menülerini açıkladıktan sonra yukarıda yarım bıraktığımız yere geri dönebiliriz. Bir ufo düşürdüğünüz zaman oraya bir skyranger yollayıp uzaylıları



Ufo yakalan mak üzere. hazır olun yaratık avına.

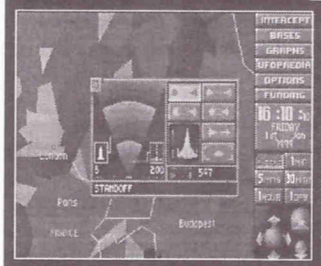
Buradaki esas amaç düşürdüğünüz UFO'yu bulup yok etmek. oyunun en zevkli yerlerinden. Çok eğlenceli

BİR GÜN UZAYDA GİDİYORKENE...



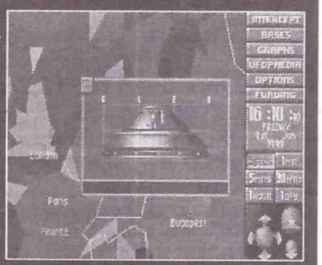
11 Aralık Perşembe: Türkiye panik içindedir. UFO istilası bütün ülkeyi sarmıştır. Ankara ne yapacağını biemez durumdadır. Tek çareyi MegAMIGA yazarlarını görevlendirmekte bulur. O sırada Lahmacun salonunda olan yazarlar görevi seve seve ! kabul etmek zorundadır. Lahmacun ve gerçekler acıdır.

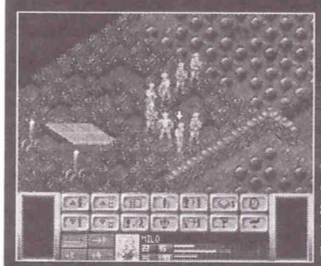
Hemen ekip kurulur. Omay ve Turbo'nunda bu ekipte yer alması şanssızlıktan başka birşey değildir. O sırada Ankarada Game-Show'u dağıtmakta olan Engin Abla da "Dağıtacam lan bu uzaylı gavurları!." diyerek aramıza katılır. Uzay gemisini kimin kullanacağı ise en büyük sorundur. Raven pis pis sırıtır.



Ekip Uzayın sonsuz derinliklerine açılır. İlk başta görünürlerde hiç birşey yoktur. Fakat Omay ve Turbo'nun gece yedikleri gazı alınmamış nohut etkisini gösterir ve yanardağ patlama efektli ossurma sonucu ortaya çıkan koku, Uzaylıları üstümüze çekmeye yarar. Zebani kokudan uzaya atlamaya karar verir,yapamaz

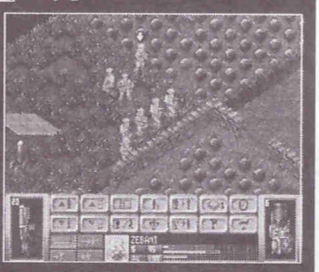
Ossurma taktiği işe yarar ve ilk uzaylı tuzağa düşer. Ekip çok heyecanlıdır. Bu heyecana dayanamayan kilo özürlü Mr.oz, Milo ve Edge, Omayın arkasına saklanır. Engin Abla'nın uzaylılara Game Show dağıtma teşebbüsü, Zebani ve Turbo'dan yediği dayak üzerine son bulur. Bu arada Raven uzaylıyı düşürür.

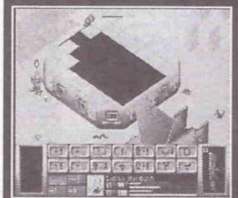




Düşen uzaylıyı aramaya koyulan MegAMIGA ekibi, bir anda Patates tarlasına düşer. Bunu gören Omay ve Turbo hemen patatesleri yemeye kalkar fakat patates yerine ekipten dayak yer. Bu arada ekip, uzaylıyı ararken canı sıkılır ve halay çekmeye karar verir. Buna karşı çıkan Zebani uzay gemisini sabote eder.

Ekip tüm uğraşlara rağmen düşen uzaylıyı bulamaz. Engin abla, Turbo, Omay ve Raven sıkıntıdan ilk buldukları duvara işemeye karar verir. Bu arada Mr.oz, "ben evimi özledim" diye zırlamaya başlar. Raven hala sırıtır. Zebani ise gemiyi sabote ettiği için tüm ekipten çok fena dayak yer. Ekip kötü durumdadır.



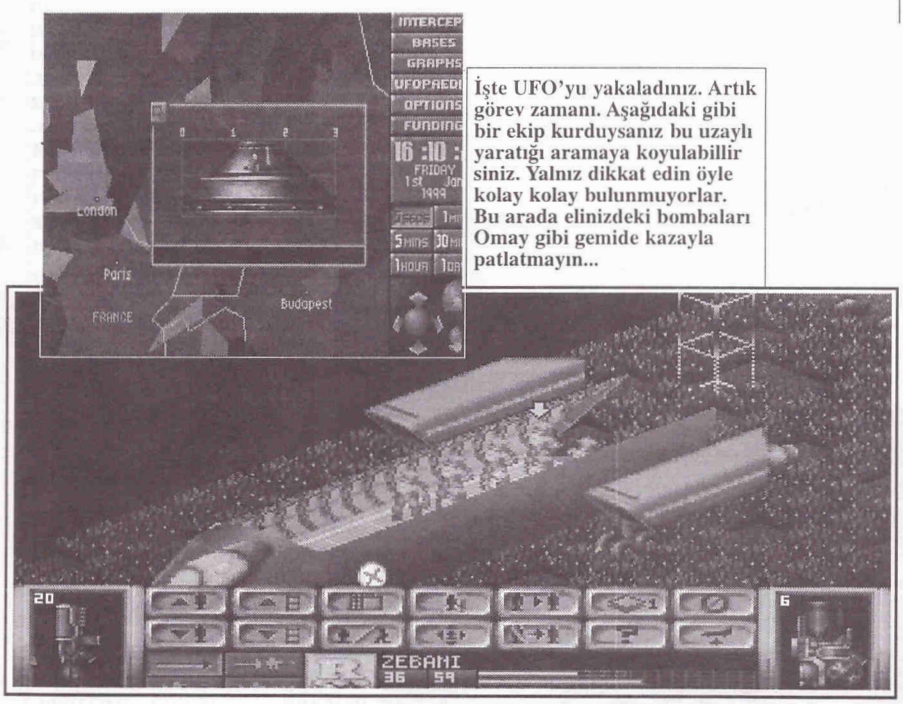


Tam herşey bitti denilirken, o sırada düşen uzaylı "pardon sizde 17-18 ingiliz anahtarı varmı?" diyerek ekibin yanına gelir ve ingiliz dediği için Zebani tarafından parçalanır. Ekip hemen uzaylının aracına biner ve yola koyulur.Fakat yolda, ölen uzaylının akrabaları tarafından düşürülür. Muhteşem ekip uzaya karışır ve.....

Devam edecek...

haklamamız gerekiyor yoksa paramızı keserler. Zaten oyunun başında skyranger dolu ve hazır durumda yeni askerler ve silahlar aldıkça yukarıda açıklanan seçenekleri kullanıp geminize bunları yükleyebilirsiniz. Görev yapılan yere geldiğimizde gemimiz iner ve görev başlar. İşte buradan sonra yazının başında da söylediğim gibi oyun tamamen değişiyor. Burada amacımız adamlarımızı ve silahlarımı kullanıp uzaylıları haklamak. Savaş ekranlarının geçtiği mekanlar bulunduğunuz bölgeye göre değişiyor. Çok değişik yerlerde savaş yapıyoruz çöllerde, dağlarda, çayırlarda v.b. Görev başladığında uzay geminizi ve adamlarınızı göreceksiniz ilk başta her yer kapalıdır, siz adamlarınızı ilerledikçe ekran açılır ve etrafı görürsünüz. İlk arayacağınız şey ufo enkazı olmalıdır. Uzaylılar genelde ufo nun çevresinde veya bazende içinde oluyorlar. Şimdi ekranın alt tarafında bulunan ikonları açıklayalım. 1. ve 8. : İleride keşfedeceğiniz ve adamınızı uçurmaya yarayan zırh için. Bu zırhı taşıyan adamı alçaltıp yükseltmeye yarıyor. 2. ve 9. : Bir üst kata çıkma ikonu, oyunun bu kısmını izometrik olarak oynadığımız için biz sadece baktığımızı görüyoruz (lafa bak). Ama birde bunun bir üstü ve altı var yani uzay gemisinin üstünü görmek veya evlerin üst katlarını görmek için görüş açısını bir kademe yükseltmek veya alçaltmak gerek. İşte bu iki ikon söylediğim işi yapıyor. 3. Harita, normal harita, yalnız söylediğim kat olayı bunda da geçerli. 4. O anda ki işaretli adam hakkında bilgi, yani silah olarak ne kullanıyor, üzerinde neler var v.b. 5. Bir sonraki adama geçme. 6. En üst kata çıkma veya en alt kata inme. 7. End turn, hamlenizi bitirdikten sonra bu ikona basın. 10. Adamınızı yere çömeltmeye veya ayağa kaldırmaya yarıyor. 11. O anda işaretli adamı ekrana getirir. 12. İşaretli adamı atlar. 13. Save, oyunu buradan kaydedebiliyoruz. 14. Kaçmak, çok kötü durumlarda elinizde kalanları kurtarabilmek için. 15a. Adamlarınızın uzaylıları gördüğünde otomatik olarak ateş etmesini buradaki tuşlardan sağlayabiliyoruz. Yeşil olan 15a tuşu bu olayı kaldırıp bütün time ı kullanabilmenizi sağlar. 15b. Adamınızın time ının bir kısmınız snapshot atış için saklar. 15c. Adımınızın time ının bir kısmını Aimed Shot için saklar. 15d. Adımınızın time ının bir kısmını Auto Shot için saklar. 16. Adamınızın rütbesini, enerjisi, morali gibi ayrıntıları buradan görebilirsiniz. 17. Adamınızın enerjisi, time limit ı, moreli gibi şeyler. Yeşil çizgi, Adamın time limitını, kırmızı çizgi, enerjisini, mor çizgi, moralini, kahverengi çizgi ise sağlık durumunu gösterir. Ayrıca bu ikonların en sağında ve solundu o anki seçili adamın silahlarını görebiliriz. Bunlardan birinin üzerine bastığımızda o silahla ne tür atışların yapıldığı ve adamınıza göre vuruş yüzdelerini görebiliriz. Evet bu ikonların anlamlarını öğrendikten sonra işimize bakabiliriz. Öncelikle bir adama bir şey yaptırabilmek için o adamı seçmemiz gerek. Bunu mouse u kullanarak ve adamın üzerine gelip sol tuşa tıklayarak yapabiliriz. Ayrıca sağ tuşu kullanıp adamın yüzünü istediğimiz bir yere döndürebiliyoruz. Oyunun bu kısmı sıra ile oynanıyor yani siz yapacaklarınız yapıyorsunuz ve end turn tuşuna basıyorsunuz ondan sonra sıra uzaylılara geçiyor. Görevler bütün uzaylıları öldürene kadar veya siz kaçana kadar devam ediyor. Görevi bitirdiğinizde önünüze gelen ekrandan ne kadar başarılı olduğunuzu görebilirsiniz. Ayrıca uzaylı öldüren adamlarınızın rütbeside artacaktır. Evet benden buraya kadar sanıyorum oyundaki bütün seçeneklerin ne işe yaradıklarını açıkladım. Size oyunu anlatmıyorum diye belki bana kızacaksınız ama yazdıklarım sayesinde kalan şeyleri sizde çözebilirsiniz. Ayrıca oyundaki herşeyi yazmaya kalksam açıklama bayağı uzayacaktı. Son zamanların en değişik ve heyecanlı oyunlarından biri olan ufo yu kesinlikle almanızı tavsiye ederim.

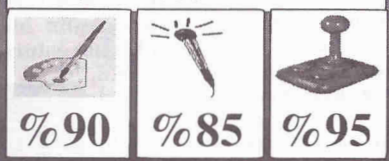
Mr. OZ



İşte UFO'yu yakaladınız. Artık görev zamanı. Aşağıdaki gibi bir ekip kurduysanız bu uzaylı yaratığı aramaya koyulabillir siniz. Yalnız dikkat edin öyle kolay kolay bulunmuyorlar. Bu arada elinizdeki bombaları Omay gibi gemide kazayla patlatmayın...

UFO: ENEMY UNKNOWN

FiRMA : MICROPROSE
DiSK : 5
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : MOUSE
MAKiNE : A500



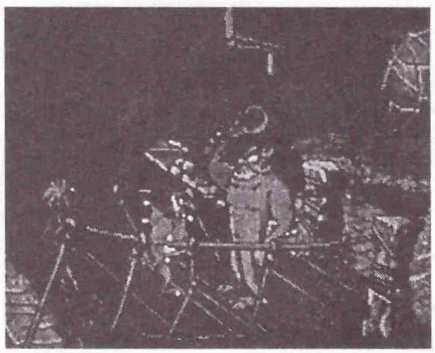
Gereği Düşünüldü

Strateji sevenlerin mutlaka alması gereken bir oyun. Eğer alınmassa yazık. %90

LITIL DIVIL

Bundan yıllar önce çıkması gereken Litil Divil, ancak 1995 yılının sonlarına doğru karşımıza çıkıyor. Küçük bir şeytanın müthiş maceralarına ortak olmanız için mutlak ve mutlak bu oyunu almanız gerekiyor; yoksa şeytan çarpar..

Litil Divil, işte Gremlin firmasının sevimli şeytanı, CD32 versiyonunun çıkmasından sonra A1200 içinde geldi. Aslında CD32'den A1200'e uyarlandı demek daha doğru olur. Çünkü son zamanlarda sevgili Crackerlar bazı CD oyunlarının disket versiyonlarını dağıtmaya başladılar. Oyunumuzda CD32'den alınma zaten. Ama hemen söyliyeyim, oyunu oynayabilmek için bir harddiske ve harddisktede yaklaşık 28 MB lık bir boşluğa sahip olmanız gerekiyor. Evet oyunumuz harddiskte diğer oyunlara göre oldukça fazla yer kaplıyor. Ama inanın bana oyundaki animasyonlar için buna değer. Herneyse oyunumuzda durmadan yaramazlıklar yapan ufak bir şeytanı yönetiyoruz (en azından ben öyle zannediyorum, zaten oyunun isminden de bu anlaşılıyor.) Oyunumuz beceri ve zeka karışımı bir oyun olmakla beraber hafif adventure özellikleride taşımıyor değil. Mesela bazı yerleri geçebilmek için bazı eşyaları alıp, kullanmamız gerekiyor. Ben bu yazıda oyunun tümünü açıklamaktan ziyade, oyun hakkında bilgiler ve bazı ipuçları vermeyi tercih ediyorum. Çünkü oyunda o kadar çok oda varki, bunların hepsini oynayıp bitirmek bayağı bir zaman alacağından, yazıyı bu şekilde yazmaya karar verdim. Oyunu büyük bir ihtimalle 13 disket ve backuplı olarak alacaksınız. Benim aldığım versiyon Quarterback V 6.0 ile backuplanmış. Eğer sizin aldığınız versiyonda böyle ise, birde bu programa ihtiyacınız var demektir. Oyunu harddiske restore edince 8 adet lha dosyası ile karşılaşıyorsunuz Bunlarıda açtıktan sonra halletmemiz gereken son şey save olayı. Bunu nasıl yapacağınızı dosyaların arasından çıkan yazıdan öğrenebilirsiniz. Ama böyle bir dosya yoksa okumaya devam edin. Öncelikle oyunu attığınız directory'in içine LD_32_SAVE isminde bir directory açın ve LDVSAVE.lha dosyasından çıkan dosyaları bunun içine kopyalayın. Daha sonra oyun directory'si içindeki BIN adlı directory'e geçerek, buradan R_Save adlı dosyayı bulup çalıştırın. Burada karşınıza oyunun save ekranının gelmesi gerekiyor. Küçük şeytanımızı kontrol ederek, yatağa yatırın ve çıkan ekrandaki slotlardan birini seçerek oyunu save edin. Daha sonra buradan çıkın. Artık save sorununu halletmiş bulunuyorsunuz. Yalnız hemen bir hatırlatmada bulunayim. Oyunu her istediğiniz zaman save edemiyorsunuz, ancak oyun içindeki özel bir odaya gelerek buradan oyunu save edebilirsiniz. Her neyse bu kadar laftan sonra şimdide biraz oyunu açıklayalım. Oyuna ilk başladığımız yer sanıyorum cehenneme giriş kapısı. Burada ortada bir köprü ve bunun üzerinde kocaman yeşil renkte bir iblis, sol tarafta ise elinde sopası ile kahramanımız bulunmakta. Bu ekranda yapmanız gereken, sopamızı kullarak yeşil iblisi köprüden düşürerek içeri girmek. İblisin yanına gidin ve seri hareketlerle onu alt edin. İçeri girince kahramanımızı arkadan görmeye başlıyoruz, burada ekranın alt kısmındaki uzun kırmızı çubuk enerjimizi temsil etmekte. Eğer enerjiniz biterse oyunda bitiyor ve her oyun bitişinde değişik ve komik animasyonlar çıkıyor.

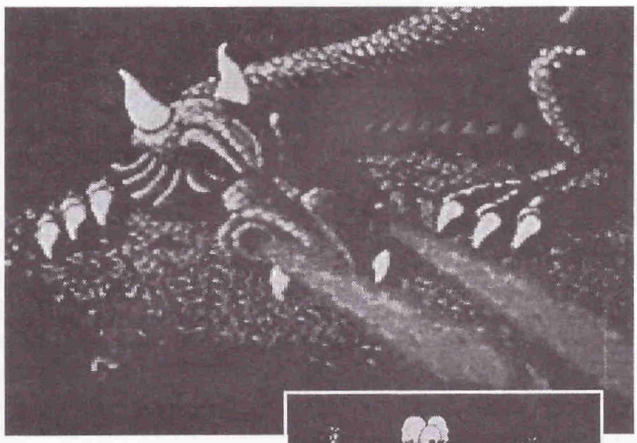


Aman dikkat! Zebani'nin sopası kafa yaracak gibi gözüküyor. Pis Zebani!...

ENERJİYE DİKKAT

Enerjimizi etrafta bulacağımız elmalarla tazeleyebiliriz. Ayrıca gene oyun içerisinde ilerde bulacağınız kırmızı renkteki elmaslar enerjinizi doldurmanızda yardımcı olacaktır. Ekranın sol üst köşesinde ise haritamız bulunmakta. İlk başta her yer kapalıdır. Harita, siz ilerdikçe açılıyor. Ekranın üst tarafında ise topladığımız para miktarı bulunmakta. Oyunda parayı gene etrafta bulacağınız değerli mücevherlerden karşılayabilirsiniz. Parayı, oyuna ilk başladığımız yerden biraz ilerdeki ilk solda bulunan dükkanda, çeşitli eşyaları almakta kullanıyoruz. İçeri girince ilk yapmanız gereken şey etrafı dolaşmak olsun, haritada gidebildiğiniz yere kadar gidin ve heryeri açın. Oralarda bir yerlerde bir adet anahtar bulmanız gerekiyor. Bu anahtar bize ileride lazım olacak. Ayrıca ilk baştaki kapıların biride bir örümcek ile karşılaşacaksınız, onunla şimdilik ilgilenmeyin. Başka bir kapının arkasında ise bir bataklık ve bunun üzerinde

Şeytanımızdan bulmak istiyorsunuz galiba. O zaman satranç oynayın. Alttaki kadın bir tuzak atlamayın hemen!..



Cehennem hayatı çekmek çok zor abi. hem burası niye bu kadar sıcak ki? Her neyse şu ejderhanın nefes almaması gerekiyor.

edebiliyoruz. İşte asıl oyun bundan sonra başlıyor, buradan oyuna ilk başladığız yere başka bir yerden dönebileceğiniz gibi, bir sürü yeni kapı ve birsürü değişik bilmece ilede karşılaşacaksınız. Ben daha öncede söylediğim gibi bunları teker teker açıklamayacağım. Zaten oyunun zevkide bu bölümleri çözmekten geçiyor. Yalnız bazı tavsiyelerim olacak. Etrafta bulacığınız bütün paraları alın ve dükkana giderek herşeyi satın alın. Daha sonra bunları takıldığınız odalarda kullanmayı deneyin. Oyun içerisinde labirentte ilerlerken yerdeki çukurlara dikkat edin, bunların üzerinden hareket eden yumrular göreceksiniz buraya bütün paraları toplayıp, dükkandan da bir kova satın aldıktan sonra gelin. Kendinizi ayarlayıp yumruların üzerinden atlayarak en sağa gelin, normalde buradaki dev balık kafası bize ateş saçıyor, ama biz kovayı alıp gelince, kahramanımız kovaya çamur doldurup balığa atıyor ve ateşini söndürüyor. Böylece sağa doğru devam ateş+ileri ile atlayabilirsiniz. Ayrıca duvarda bulunan balık kafaları sizi haşlamak isteyeceklerdir. Onları atlatmanın en iyi yolu, durumu göre en sağa veya sola yanaşarak geçmektir. Oyunda save olayı dediğim gibi herzaman olmuyor, ben oyunu sadece bir yerden save edebildim. Burayı bulabilirseniz yerini haritadan iyice ezberleyin. Son olarak oyundaki animasyolar gerçekten çok güzel ve komik hazırlanmış. Ayrıca oyundaki bilmecelerin çokluğu ve çeşitliliği gerçekten insanı tatmin edecek düzeyde. Evet benden buraya kadar. Eğer A1200'ünüz, bir harddiskiniz varsa ve uzun süren beceri ve zeka oyunlarından hoşlanıyorsanız bu oyun tam size göre.

Mr. OZ

LITIL DIVIL

FiRMA : GREMLIN
DiSK : 15
HAFIZA : 2 MB
KONTROL : Joystick
MAKiNE : A1200

%90 %85 %90

Gereği Düşünüldü

Şahane bir oyun. Acayip eğleneceksiniz. Animasyonlar süper vallahi %88

MICROTECH
ELEKTRONİK SAN. TİC. LTD. ŞTİ

CASPER

APPLE COMP.

BİLGİSAYAR ALIM SATIMI
UPGRADE VE TEKNİK SERVİS HİZMETLERİ
PC-AMIGA İŞ-UTILITY- OYUN PROGRAMLARI
PC ÖZEL YAZILIM HİZMETLERİ
400' Ü AŞKIN ORİJİNAL CD-ROM OYUNU
BİLGİSAYAR SARF MALZEMELERİ

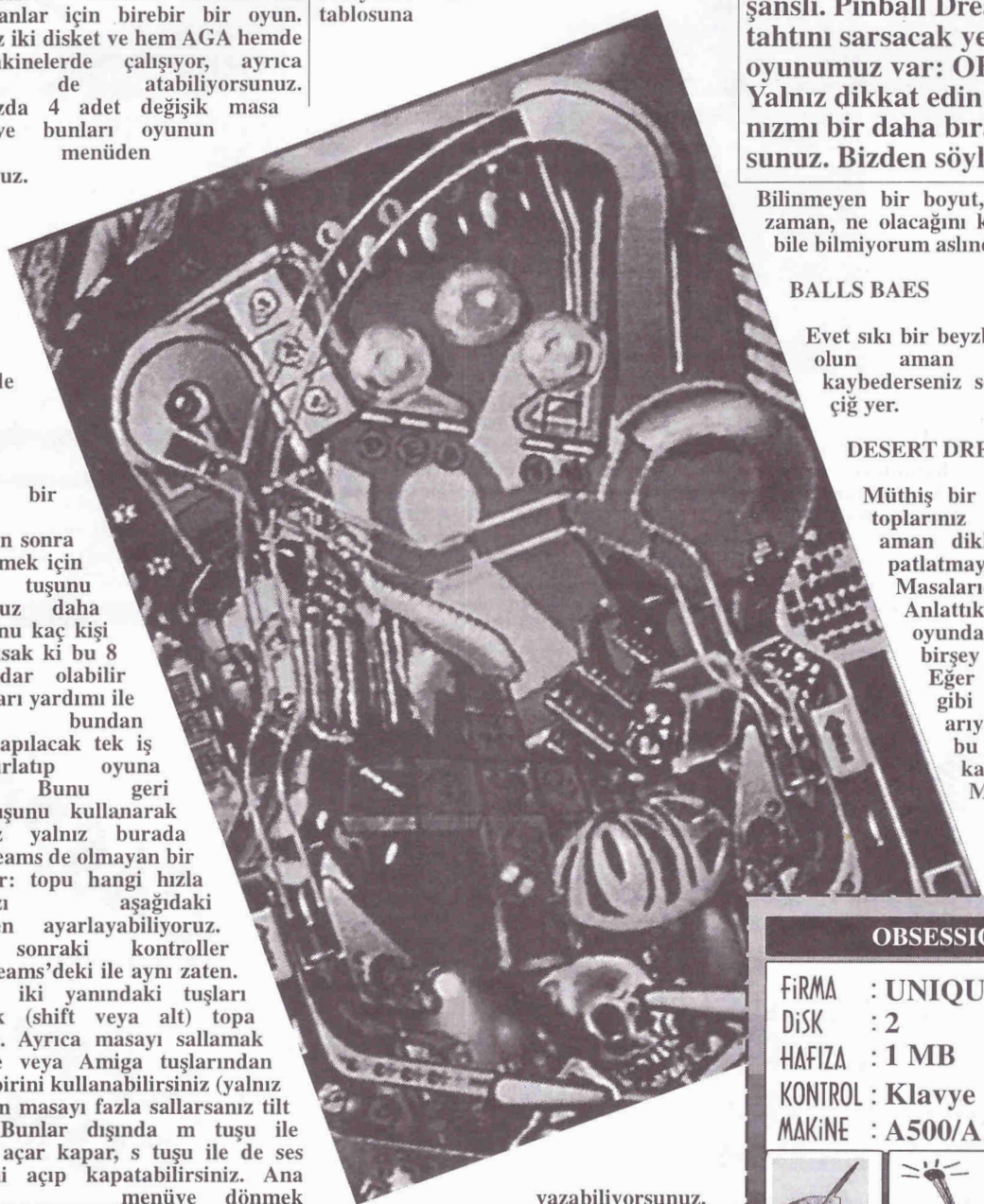
İNCİRLİ CAD. AHU SOK. ÇINAR APT. NO: 1/A BAKIRKÖY - İNCİRLİ
TEL:(0212) 572 14 18 - 542 93 37 FAX: (0212) 572 14 18

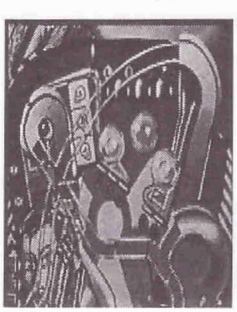
TANITIM

OBSESSION

Tilt manyakları bu ay çok şanslı. Pinball Dreams'in tahtını sarsacak yepyeni bir oyunumuz var: OBSESSION. Yalnız dikkat edin bir başladınızmı bir daha bırakmıyorsunuz. Bizden söylemesi...

Tilt manyakları işte yeni oyununuz Obsession. Pinball Dreams'den sıkılanlar için birebir bir oyun. Oyunumuz iki disket ve hem AGA hemde ECS makinelerde çalışıyor, ayrıca harddiske de atabiliyorsunuz. Oyunumuzda 4 adet değişik masa mevcut ve bunları oyunun başındaki menüden seçebiliyoruz. Masaları teker teker açık lamadan önce isterseniz oyun içinde kullanılan tuşları tanıyalım. Öncelikle herhangi bir masayı yükledikten sonra oyuna geçmek için space tuşunu kullanıyoruz daha sonra oyunu kaç kişi oynayacaksak ki bu 8 kişiye kadar olabilir onu F tuşları yardımı ile seçiyoruz bundan sonrada yapılacak tek iş topu fırlatıp oyuna başlamak. Bunu geri kursör tuşunu kullanarak yapabiliriz yalnız burada pinball dreams de olmayan bir özellik var: topu hangi hızla atacağımızı aşağıdaki göstergeden ayarlayabiliyoruz. Bundan sonraki kontroller pinball dreams'deki ile aynı zaten. Klavyenin iki yanındaki tuşları kullanarak (shift veya alt) topa vuruyoruz. Ayrıca masayı sallamak için space veya Amiga tuşlarından herhangi birini kullanabilirsiniz (yalnız dikkat edin masayı fazla sallarsanız tilt olabilir). Bunlar dışında m tuşu ile müzikleri açar kapar, s tuşu ile de ses efektelerini açıp kapatabilirsiniz. Ana menüye dönmek için Esc tuşunu kullanabilirsiniz. Oyunda yaptığınız sayıları ekranın altındaki göstergede görebilirsiniz. Oyunda toplam 5 adet topumuz var ve bunlar bittiğinde game over oluyor. Bundan sonra eğer skorunuz tutuyorsa isminizi skor tablosuna yazabiliyorsunuz. Şimdide masaları açıklamaya başlıyalım.





AQUATIC ADVENTURE

Su altının gizemli ve güzel dünyası sizi bekliyor. Ama dikkat edin yoksa bir anda bütün toplarınızı bu diyarlarda kayıpedebilirsiniz.

X-ILE ZONE

Bilinmeyen bir boyut, bilinmeyen bir zaman, ne olacağını kim bilebilir ben bile bilmiyorum aslında.

BALLS BAES

Evet sıkı bir beyzbol maçına hazır olun aman dikkat maçı kaybederseniz seyirciler sizi çiğ çiğ yer.

DESERT DREAM

Müthiş bir rally de siz ve toplarınız baş başasınız aman dikkat edin lastiğ patlatmayın.

Masalarıda kısaca Anlattıktan sonra oyunda açıklayacak birşey kalmıyor zaten Eğer Pinball Dream gibi bir tilt oyunu arıyorum diyorsanız bu oyunu sakın ola kaçırmayın.

MR.OZ

OBSESSION

FiRMA : UNIQUE
DiSK : 2
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : Klavye
MAKiNE : A500/A1200

%85 %75 %80

Gereği Düşünüldü

Pinball Dream'den bıkanlar acilen bu oyuna saldırsınlar. Hemde çabuk. %80

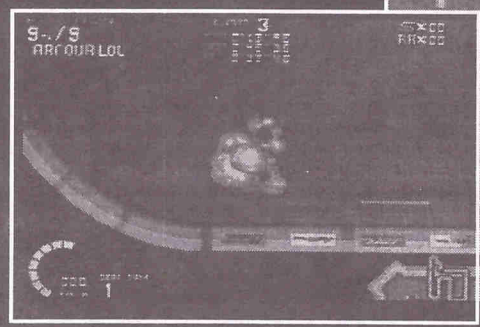
ROADKILL

Daha önce CD-32'de çıkan Roadkill, bu ay oldukca garip bir şekilde A1200'e geldi. CD-32 versiyonundan Flopy versiyonuna çevrilen bu müthiş oyun tamı tamına 29 disket . Evet bu bir rekor. Çok güzel bir oyun ama biraz tuzlu mu?

Heyooooooooo sabah saat 3 buçuk (heralde ???) ve MegAmiga Kadıköy Headquarters'tan herkese sevgiler selamlar...Altın MegAmiga ödüllü dünyaca ünlü müzisyen ve kompozitör yazarınız EDGE karşınızda...Hemde manyak bir oyunla: ROADKILL!. "Hoppala nooluyo yav bu oyun eski yaaavvv" diyenleri duyar gibi oluyorum, fakat burada mevzu bahis olan Amiga'da yapılan gelmiş geçmiş en iyi (ve cool) yarış oyunlarından biri olan RoadKill'in CD-ROM versiyonu...Önceki floppy versiyonundan farkı dehset grafikleri, rendered animasyonları (bu manyak abi!),extra ses efektleri, manyak müzikleri olan bir versiyonu. Oyunun ana bölümleri ise floppy versiyonuyla aynı. Oyun hakkında genel bilgiler bu kadar, şimdi step by step oyun:

Evet, oyunu yükler yüklemez (gayet çarpıcı bir şekilde!) ekrana dönerek bir Vision logosu geliyor. Ardından da daha önceden floppy versiyonunda görmüş olduğumuz 16 milyon renklik Road Kill logosu ekrana geliyor (ulan sıçma! floppy versiyonunda ne arar 16 milyon renk. sen hiç 16 milyon rengin kaç KB veya MB tuttuğunu bilmiyorsun heralde -Zebani). Creditler verildikten sonra oyunun demosuna geçiliyor (demo felaket birşey...tek kelimeyle ölüm!) Demo bölümü yaklaşık 15-20 dakika süren bir 16 milyon renk rendered animasyondan oluşuyor (yahu çıldıracam şimdi. ulan bir A1200 ne zamandan beri 16 milyon renk animasyon oynatıyor laaaaaann -Zebani). İste oyunun belkide en manyak yeri burası. Zira buna benzer bir animasyon yakından takip ettiğim demolarda bile bulunmuyor (en azından bu uzunlukta) Yani süper... Demoda baştan sona bir yarış gösteriliyor. Bu bölümde hayli ilginç sahneler var. Mesala parçalanan bir arabadan çıkan adama arkadan gelen arabanın çarpması ve ekranın kana bulanması, finish bayrağını sallayan adamın atılan bir roketle paramparça olması...Bunlar sadece şu anda aklıma gelenler. Oyunda daha niceleri var. Ayrıca bu bölümde çalan hard rock müzikte gayet ilgi çekici (bu arada belirteyim demo Lightwave kullanılarak yapılmış. Meraklıları kaçırmasınlar, mutlaka görsünler -Zebani). Demo bölümü sona erince oyunla ilgili ayarlamarı yaptığımız menü ekranına geliyoruz.Burda joystick çeşidi,level kodu,zorluk derecesi ve benzeri ayarlamalar yapıyoruz.Ateşe basında aracımızı seçtiğimiz ekrana geliyoruz. Burası ilk bakışta oyunun floppy versiyonuyla aynı gibi gözüksede bir arabayı seçip ateşe basınca başlayan ve aracı tanıtan bir rendered animasyonla fark hemen anlaşılıyor. Bu esnada bülbül gibi şakıyarak aracı tanıtan adamda işin ayrı bir boyutu! Herneyse burayı da geçip oyuna gelelim.

Oyun floppydekiyle aynı sadece müzikler değişmiş. Daha doğrusu CD avantajından yararlanılarak komple 16 bit sample hale getirilmiş. Bu da kaliteyi ve oyun atmosferini oldukça etkilemiş. Geri kalan şey öncekiyle aynı. Amacımız yarışı ilk 3 içinde bitirip bir diğer yarışa katılmaya hak kazanmak. Fakat bu hiçte kolay değil çünkü diğer yarışçılar bizi sürekli saf dışı bırakmaya çalışıyorlar. Bu çakallar durup durup



roket sallıyorlar. Tabii bu arada bizde boş durmayıp roket sallıyoruz bu çakallara.1 Oyunun diğer bir amacıda para kazanmak olduğundan ve her zımbalanan araba bize para kazandırdığından oyundaki diğer bir amacımızda otomatikman adam şişlemek oluyor (şişlemek mi dedin?). Hatta 3-5 kişiyi arka arkaya vurursak mega bonus falan kazanıyoruz. Ha burada dikkat etmemiz gereken diğer bir hususta yoldaki mayınlar! Evet etraftaki mayınlar bizim sürekli enerji kaybetmemize sebep oluyorlar. Bunun için yollardaki acil yardım paketlerini hiç kaçırmamamız gerekiyor. Aslında enerjiyi düzeltmenin bir yolu daha var ama bu biraz daha zor. Pite girmek bize hem zaman kaybettiriyor, hemde eğer duracağımız yeri bir kaçırırsak bir tur daha atmamız gerekiyor ve bazen bunu atana kadar havaya uçuyoruz. Ve böylece bir hakkımızda uçup gidiyor. Eğer yarışı ilk üç içinde tamamlayabilirsek gene dehşet bir rendered animasyon bizi bekliyor. Burada yarışın son anları ve bizim finishi geçişimiz canlandırılıyor. Eğer patlarda yarışı tamamlayamazsak bu sefer patlayışımız canlandırılıyor. Bütün bunlara extra olarak oyun oldukça kaliteli dijitize ses efektleriyle ve süper rendered animasyonlarla süslemiş. Oyunda tek eksik bir save opsiyonu bulunmaması fakat buda level coding (bölüm şifreleme) sistemi ile giderilmiş!...

Valla oyun süper. Bir gördüm yamuldum! oyunun piyasada 29 disketlik CD-RiP versiyonu dolaşmakta bunu temin edin (tabi Harddiskiniz varsa...neee yok mu ? ulan ben sizi ! hemen alın lan bir tane o kadar) Oyunun bu crack versiyonu harddiskte 37 megabyte yer kaplıyor ve oyunun tamamını içeriyor. Tabi 16 bitlik music trackler hariç! Olsun buda bir kayıp sayılmaz (aslında sayılır!). Yaklaşık 4 ay önce CD-ROM, MEGA CD ve REAL 3DO sevdasına kapılıp, hainee Amiga'sını satıp bir PC alan Kaptan bu oyundan sonra tekrar Amiga'ya dönmeye karar verdi. Bizim koyu PC'ci kızılderili Mete'ninde kendine bir CD32 aldığına dair bazı söylentiler var. Yani oyunun gören kapılıp gidiyor. Neyse ben lafı fazla uzatmayayım, Hey bi dakika ben niye multuyum ? ? ?

EDGE

ROADKILL

FiRMA	: VISION
DiSK	: 29/HD Install
HAFIZA	: 2 MB
KONTROL	: Joystick
MAKiNE	: A1200

%90

%85

%85

Gereği Düşünüldü

Harcayacak 27 disketiniz varsa ve yarışmak istiyorsanız hemen alın. %86

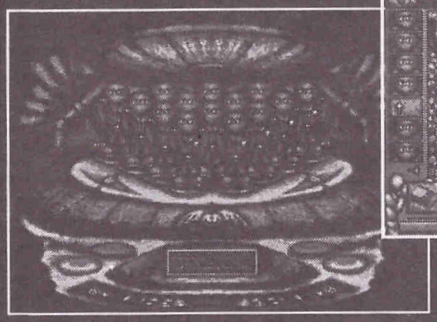
TANITIM

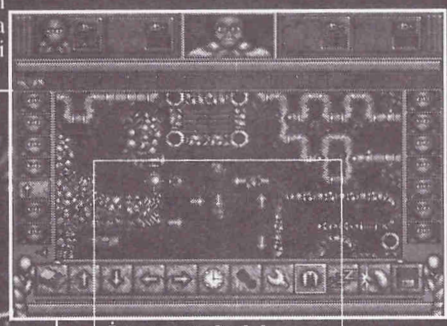
TIMEKEEPERS

Nihayet çıktı çıkacak derken! VULKAN firması Volkan gibi pat laması beklenen oyunu TIME KEEPERS'ı piyasa saldı.Ve bu oyunun piyasaya çıkmasıyla efsanevi lemmings'e rakip olacağını düşünüyorlarmış.(ulan ne salak oyundur şu lemmingsler) ve bende şimdi bu hoş oyunu sizlere biraz açıklamaya çalışacağım. Oyunu yüklerken mutlaka animasyonu izlemenizi tavsiye ederim çünkü ses ve grafikler çok harika. Bunu film seyreder gibi izledikten sonra startla oyuna başlayabilirsiniz veya load game sayesinde oyuna kaldığınız yerden devam edebilirsiz. Oyuna başladığımız anda ekranda nerden geldikleri belli olmayan 14tane ucube yaratık beliriyor. Sonra da teleporter sayesinde oyunun oynanacağı ilk bölüme ışınlanıyorlar.

İşte oyun başlıyor. Ekranın en üstünde duran adam birşeyler mırıldanıyor fakat ben tam olarak dinleyemediğim için söyleyemiyecem malesef OK! neyse adam konuştuktan hemen sonra 14 kahraman birader teker teker ekrana ışınlanıyorlar. Ardından hepsi aynı anda bir taraflara başıboş şekilde dağılıyorlar. Bizde bu biraderleri kontrol etmek için ekranın en altında bulunan ikonlardan yararlanıyoruz.Şimdi en başta bir adet SİLGİ ikonu bulunuyor bunun görevi ekrana koyduğumuz herhangi birşeyi silmeye yarıyor. Sonra SAĞA SOLA YUKARI ve AŞAĞI gösteren ikonlar geliyor. Bunları da idare etmek istediğimiz adamın tam önüne yerleştirerek yön verebiliyoruz. SAAT ikonu sayesinde istediğimiz adamın yerinde sabit kalmasını sağlayabiliriz. AYAK ikonu adamları zıplatmaya yarıyor. ANAHTAR sayesinde kapı ve benzeri şeyleri açıp kapatabiliyoruz. MIZRAK başı gibi olan bu ikon sayesinde önümüze çıkan düşmanları alt ediyoruz. Yalnız bu ikonu kullanınca adamlar çok uyuz birşekilde bağırıp duruyorlar o yüzden isterseniz sesini kısın aksi halde sesleri duyanlar...! ayıp şeyler yaptığınızı düşüne bilir veya bu sesi duyar duymaz benim gibi sinir harbine girebilirsiniz (ulan zebani senin yüzünden! delirecez bu oyunun karşısında). Sırada çok hoşuma giden bir ikon var adı ZZZ yani uyku ikonu. Oyunu pause etmeye yarıyor (ah uyku biraz uyku tüm isteğim buydu bodrum bodrum..!). Şimdi sırada patlamış BEYİN gibi birsey mevcut. Bu da oyunu tekrar başlatmamızı sağlıyor.son olarakta DİSKET ikonu bulunuyor bu oyunu save ve load etmeye yarıyor. Evet işte hepsi bu kadar. Bir ayı daha böyle geçirdik. Bir dahaki ay görüşmek üzere OK!

MILO





İşte şu ortada dolanan madara yaratıkları kurtaracaksınız!..

GENEL % 70

H.T BiLGiSAYAR

"AMIGA' DA BİR USTA"

"AMIGA'cılar, AMIGA da Profesyonel çalışan bir yer arıyorsanız bize gelin!"

A500 OYUNLARI

* OBSESSION
* MAGIC COINS
* BOXING MASTER
* HOLLYWOOD PIC.
* THE LAST REFUGE
* ZEEWOLF
* TIME KEEPERS
* PROJECT BATTLEFIELD
* SENSIBLE GOLF
* PLAYER MANAGER 2
* BRUTAL PAWS

A500+ OYUNLARI

* RALLY CHAMPIONSHIP
* F1 WORLD EDITION
* JUNIOR CHAOS
* VOYAGES OF DISCOVERY
* TOP OF THE LEAGUE

Bizden aldığınız her oyun, disket başı size bir kredi kazandıracak. 5 disketlik bir oyun çektirdiğinizde 5 krediniz olacak. O ay aldığınız tüm krediler toplanacak ve en çok kredi toplayan müşterilerimizden ilk on tanesi o ayki MegAMIGA dergisinde isimleri duyurulacak ve birinci sırayı alan müşterimiz o ay çektirdiği oyun sayısı kadar bedava oyun çektirme hakkı kazanacak. Siz de bu karlı işten yaralanmak istiyorsanız hemen bize gelin...

A1200 OYUNLARI

* GLOOM
* FORMULAONE (HD)
* ALIEN BREED CD-32
* SUPER STREET FIGHTERII TURBO

* Son AMIGA oyun ve programları...
* En büyük program ve oyun arşivi...
* Kredili Sistem...
* En son Amiga ürünleri
* Disket, Joystick ve yan ürünler...

H.T BiLGiSAYAR

ADRES: Mehmet Akif Cad. 4. Sok, No:38 ŞİRİNEVLER - İSTANBUL

TELEFON: 551 75 27 FAX: 551 75 27

F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION

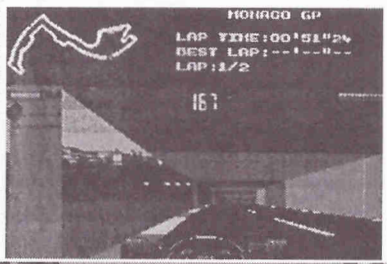
Bundan sonra araba yarışı oyunlarında adına sık sık rastlayacağımız Domark, yeni bir Formula oyununu piyasaya sürdü. Tek tip araba yarışlarından gına geldiği şu günlerde F1 pek yeni birşey getirmiyor ama oynanabilirlik sayesinde zevkli dakikalar vaat ediyor. Evet artık hız yapma zamanı, kaskları takın ve uçmaya hazırlanın...

Abi nedir bu bizim araba yarışlarından çektiğimiz yav? Hayır araba yarışlarını seviyorum da bu kadar birbirini tekrar eden ve ufak tefek bir kaç değişiklik (firma ismi, grafik vs.) dışında hiçbir özelliği olmayan araba yarışlarının sonu nereye varacak? Dikkat edin, şu son günlerde gelen araba yarışlarında hiç mi hiç sürükleyicilik yok. 3 sene önce Lotus'la başlayan bu araba furyası o günden itibaren tam gaz(!), aynı şekilde devam ediyor. Firmalar hala aynı kafada. Şöyle birisi çıkıp da "ulan madem 1200 gibi bir makina var ve bende bir araba yarışı yapacam, o zaman çok değişik ve çok güzel olmalı, insanlar şaşırmalı!.." dese bu iş bitti demektir. Sonrası zaten gelir. Bence bu durum eğer Ascon firması Pole Position'ı çıkarır ve sükse yaparsa sona erer. Ondan sonra araba yarışlarında da yepyeni bir dönem başlamış olur; Tıpkı Lotus'da olduğu gibi...

Şimdi ki oyunumuz olan F1 de, yine bir araba içine girip, zorlu pistlerde diğer rakiplerle boğuşarak yarış kazanmaya ve sonra da oyunu bitirip dünyanın en büyük yarışcısı olduğunuzu kanıtlayıp tatmin olmaya çalışıyorsunuz. Diğer formula yarışlarında olduğu gibi tek başınıza veya ekip olarak yarışabiliyorsunuz. Yapımcı Domark oyunu biraz daha gerçekci kılması açısından gerçek formula yarışlarındaki araba ve pilot isimlerini oyuna dahil etmiş. Bunun için para ödemiş mi bilmiyorum ama oyundaki pilot, ünlü Suchmacher olsa ne olur olmasa ne olur. Bunu değişiklik olsun diye düşünmüşlerse yazık! Neyse öyle ahım şahım özellikleri olmayan, en azından bir kaç gün oynayıp ondan sonra kenara atabileceğiniz bir araba yarışı olan F1, kısa bir yüklemeden sonra size aşağıdaki gibi bir kaç seçenek sunuyor. Şimdi bakalım bu seçenekler ne anlatıyor bre:

PRACTISE (what you preach!..): Bu seçeneği bilmeyen Amiga kullanıcısı var mıdır bilemiyorum ama biz yine de görevimizi yapalım. Burada oyuna başlamadan önce 1 veya 2 kişilik alıştırma yapabiliyorsunuz. Alıştırmaya başlamadan önce araba ve pilot seçiyorsunuz ve başlıyorsunuz kocaman pistte deli danalar gibi dolaşmaya. Oyun gayet basit olduğundan bu seçeneği kullanmayabilirsiniz.

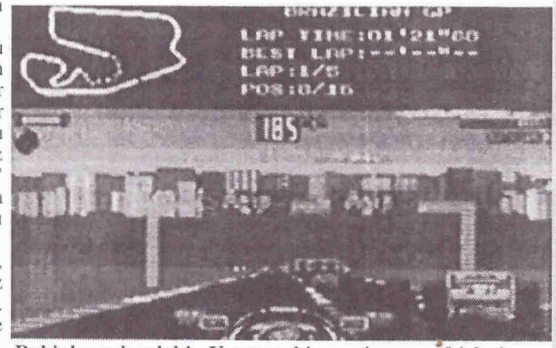
KNOCKOUT: Bu bölümün başında karşınıza bir boksör! çıkıyor ve arabanızı tekmeliyor(!). Onu dövemesseniz yarış yapamıyorsunuz...tamam tamam kızmayın, sadece basit bir şaka. Aslında burada yine bir araba ve pilot seçip tek bir yarış yapıyorsunuz. Farkı ise bu yarışa diğer fani'lerinde katılması. Zaman kaybından başka hiçbir işe yaramayan bir seçenek.



Oyun oldukca hızlı. tek zevk veren yanı da bu zaten

CHAMPIONSHIP: Bu seçenek şampiyonaya katılmanız için yapılmış. Eğer seçerseniz oyundan bir süre sonra sıkılmanız için iyi bir sebep olur. Seçmesseniz de "acaba bu ne be?" diye merak duygularınız kabarır ve "emin olmalıyım" yargısına düşen beyniniz sonunda yine bu seçeneği seçmiş olur. Sonrası malum: Elde et, tüket, kaldır at!...

OPTIONS: Burada oyunun zorluğu, kontroller gibi ufak ve bildiğimiz şeylerden oluşan bir kaç seçenek var. Sadece vitesi otomatiğe alın ve hemen buradan gazlayın!...



Rakipler çok salak!.. Yarış zevki vermiyor şerefsizler!..

TRACK RECORDS: Burada hiç ama hiç kimseyi ilgilendirmeyen ve belki de kafadan atılan bir sürü sayı eşliğinde araba ve takım rekorları yer almakta. Amacı, bu rekorlara bakarak komplekse kapılan bir oyuncuyu gaza(!) getirip oyunu daha fazla oynamasını sağlamak ve o oyuncunun da bu oyunu beğenmesini hissettirmek. Hayatı macera olanlar ve "kimse beni geçmemeli en büyük ben olmalıyım" diyenler için sincap tuzağı gibi bir seçenek işte.

Oyundaki tüm seçenekler bu kadar. Biraz da oynanışından bahsedelim: Yarışa Pit'de başlıyorsunuz (brad pit'de, hahaha çok kötü espri kusura bakmayın). Burada araba için gerekli olan benzin, tekerlek gibi şeyler alıyorsunuz ve ondan sonra pit'den ayrılarak yarışa giriyorsunuz. Seçtiğiniz ülkeye göre zorluk değişiyor. Her araba yarışında olduğu gibi, yarış esnasında virajlar birinci tehlikeyi oluşturuyor. Biz dünyalılar, 250 km hızla viraja giren bir arabanın o virajdan sağ çıkmasını önleyecek bir teknoloji geliştiremedik daha (zaten bunun teknolojisi olmaz çünkü fizik kanunları o hızla viraja giren bir arabanın bir daha o virajdan çıkamayacağını, çıkmak istese bile ancak parçalanarak çıkacağını emrediyor). Ancak bu oyunun kolay olmasının başlıca sebebide bu zaten: virajların çok kolay dönülmesi. halbuki Lotus'larda bu böylemiydi!..Bundan başka oyundaki rakiplerin çok hızlı olması oyuna biraz zevk katıyor. Ayrıca diğer bazı araba yarışlarına göre oldukça da hızlı. Aslında ilk başlarken biraz Vroom'u andırıyor. Bazı rutinleri anladığım kadarıyla o oyundan araklamış terbiyesiz herifler. Ancak bunlar bile oyunun tek düzeliğini kaldırmıyor. Sorun hep aynı: Tekdüzelik. Kısa bir süre sonra sıkılacağım bir oyun için neden 30 paund vereyim? Neyseki cennet vatanımız da böyle sorunlarımız yok.

Sonuç olarak, araba yarışlarına hiçbir yenilik getirmeyen F1, zar zor birkaç gün oynanır ve sonra bir kenara atılır. Ancak araba yarışlarını kayıtsız şartsız seven arkadaşlar varsa, hele Vroom'u severek oynayanlar, bu oyunu da severek oynayabilirler. Oyundaki grafikler iyi sayılır. Sesler ve müzikler maalesef çok boktan. Zaten olmayan atmosferi daha da çekilmez hale getiriyorlar. Bu oyun için ilk başlarda biraz heyecanlanırsınız ama ondan ne yaparsınız bilemem. Tek disketlik olan bu oyunu alıp oynamanız için uzun süre araba yarışı oynamamış olmanız gerekiyor. Daha ne diyim keyfinize kalmış artık...

ZEBANİ

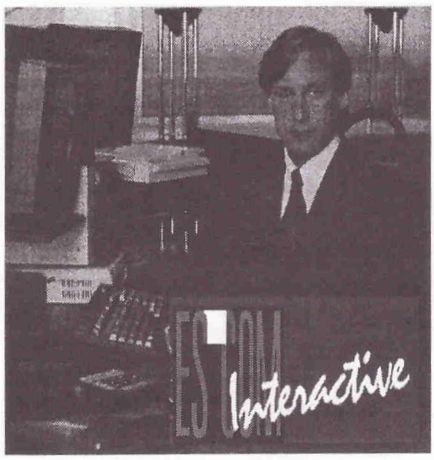
F1 WORLD CHAMPIONSHIP

FİRMA : DOMARK
DİSK : 1
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : Joystick
MAKİNE : A500/A1200

%75 %70 %85

Gereği Düşünüldü

Tek disketlik bir oyun için idare eder ama çok fazla yenilik yok. yine de alın. %76



GELEN GİDENİ ARATIR MI?

Escom Amiga ile ilgili çalışmalarına hız verdi. Yeni Amigalar şu anda Avrupa'da piyasaya sürülmüş durumda. Fakat bir fiyat şoku yaşanıyor. Escom'un fiyat politikası pek tatminkar değil. Nedenler ve Niçinler için, buyrun burdan için...

Hepinize yeniden merhaba. Bir ay daha geçti ve geçen her ayda olduğu gibi bu ayda da Amiga dünyasını yakından ilgilendiren bir sürü gelişmeler oldu.

Bu gelişmelerden en önemlisi ise Amiga Technologies'in İngiltere bölümünün koordinasyonunun ESCOM tarafından tamamlanarak faaliyete geçmesi oldu. Bu bölümün başkanlığına ise yine daha önce Commodore'da üst düzey bir yetkili olarak görev yapmış olan Jonathon Anderson getirildi.

Jonathon Anderson'ın bu göreve getirilmesinin sebebi daha önce Commodore'da yöneticilik yapması nedeniyle bu konuda tecrübeli olması. Bir diğer önemli etken de Jonathon Anderson'ın Commodore'dan ayrıldıktan sonra İngiltere'nin en büyük ve en ünlü Amiga'ya yönelik bilgisayar firmalarından olan Silica Systems Inc. ile uzun yıllar çalışmış olması. Buraya kadar her şey normal, öyle değil mi?!!!!!

Hatırlarsanız geçen ay Manfred Schmitt'in yaptığı açıklamalar (her nekadar bu açıklamaların tam olarak kesinlik kazanmadığını belirtmiş olsak daaa !!!) doğrultusunda yeni çıkacak A1200'lerin satış fiyatının 250 pound civarında olacağını büyük bir sevinçle sizlere iletmiştik. Anncaaaaak !.... Bu hevesimiz kursağımızda kaldı; Jonathon Anderson adındaki cehennem zebanisi (ne? kim? -Zebani) cehennem tellallarıyla birlikte yaptığı felç! edici açıklamada (arrrggggh !!!) yeni çıkacak A1200'lerin satış fiyatının daha önce speküle edildiği gibi 250 pound civarında olmasının aslen! ve cebren!! mümkün olmadığını; yeni satış fiyatının 350!! - 400!!! pound (Bugünkü kur itibariyle 25 ile 28 milyon arasında bir rakkam yapıyor!!) civarında olacağını (gulp! ohhhhh haaa! beeee! çüüüüş!) belirttiler!! Buna gerekçe olarak ise tüm A1200'lerin standard olarak birçok kaliteli programla birlikte gelecek olmasını (Bu programlardan birinin SCALA MM300 adındaki mükemmel bir multimedıa programı olacağını geçen ayki yazıdan zaten biliyorsunuz) gösterdiler. Ayrıca Jonathon Anderson yabancı bir dergi tarafından kendisiyle yapılan röpörtajda bu konuyla ilgili görüşleri sorulduğunda şu açıklamayı yaptı: "Yeni çıkacak A1200'lerin çeşitli programlarla standard olarak gelmesinin faydalı olacağını düşünüyorum. Çünkü makinayı satın almak isteyen kişiler teknik detaylardan ziyade makinanın gerçek gücünü canlı olarak ekranda görmek istemekteler. Böylelikle standard olarak gelen programlar sayesinde Amiga'nın gücünü görmek isteyenlere rahatlıkla gösterebileceğiz. Dolayısı ile satış fiyatının bu durumda pek de önemli olacağını sanmıyorum. Zaten hedefimiz yılbaşına kadar olan dönem içersinde 50.000 adet A1200 satabilmek (Bu fiyat politikası ile devam ederler ise satmayı hedefledikleri rakkamdan birkaç sıfır çıkarmak zorunda kalacaklar gibi geliyor bana ?!!!). "

Evet sevgili okuyucular Jonathon Anderson amcamızın düşünceleri, görüşleri ve yapacakları bunlar. Sizi bilmem ama ben, Jonathon Anderson tarafından açıklanan bu fiyat politikasını oldukça riskli buluyorum. Piyasada birçok ciğeri beş para etmez makinanın fiyatı gün geçtikçe düşerken sebep her ne olursa olsun böyle bir girişimde bulunmak bana pek mantıklı gelmiyor nedense. Sanırım siz de benimle aynı fikirdesiniz, öyle değil mi? O halde neden elimiz kolumuz bağlıymış gibi duruyoruz, neden Amiga toplumunu oluşturan şahıslar olarak sesimizi onlara duyurmaya çalışmıyoruz? Daha şimdiden bazılarınızın "Hadi canım sende! Sesimizi duyursak bile bu bir işe yararmı ki?" dediğini duyar gibiyim. Fakat şunu da unutmamalıyız ki; denemeden ne olacağını asla! bilemeyiz. İşte bu nedenle alın elinize kağıt kalemi bu konuyla (yani yeni çıkacak A1200'lerin satış fiyatı ile ilgili konudan bahsediyorum) ve Amiga'yla ilgili aklınıza gelen her konuda ingilizce olmak şartı ile aşağıda vereceğim adrese mutlaka yazın. İşte bol bol yazarak Jonathon Anderson'ın kafasını şişirebileceğiniz yegane adres: Lütfen " ADRES " başlıklı kutucuğa bakınız.

Eğer yazmak isteyipte "ingilizcem yok" diyorsanız; işte size bir örnek: Lütfen " Örnek Mektup " başlıklı kutucuğa bir zahmet bakınız.

Evet sevgili okuyucular sanırım bu yazıyla ruhunuzu kararttım. Ancak karamsar olmaya gerek yok. Çünkü daha A1200'ler piyasaya sürülmedi ve zannediyorum bu fiyat konusunda kamuoyu tarafından oluşturulacak baskı sayesinde Jonathon Anderson Bey geri adım atmak zorunda kalacak. Böylece A1200'lerin fiyatı aşağı çekilmiş olacak. Bir de şunu unutmamak lazım 250-300 pound veya 350-400 pound satış fiyatı her ne olursa olsun sonuçta önemli olan A1200'lerimize yeniden (yaba daba düüüüü!!!!!) kavuşacak olmamız. Son olarak şunu unutmayın ki; iyi teknoloj herzaman iyi paradır!! Ve siz bir Amiga sahibi olarak (ucuz veya pahalı; taktiri size kalmış) zaten dünyadaki teknolojik olarak en ileri bilgisayarına sahipsiniz makinanızın kıymetini bilin ve ucuz da olsa pahalı da olsa makinanız için biraz harcama yapın. Mesela bir A1200'ünüz yoksa kendinize büyük bir iyilik edin ve teknoloj harikası bu makinadan bir tane (tabi illak bir! tane almak zorunda değilsiniz. İki tan de alabilirsiniz!!!) alın. Eğer zaten b mükemmel makinaya sahip iseniz kendinize bir harddisk (daha önce hi harddiskli bir A1200'de oyun oynadını mı?!!!!), bir CD-ROM (pekii daha önce hi CD32 oyunu gördünüz mü??!!!!!), b hızlandırıcı (öhöm! eeee!!! şeeey!!! dah önce hiç hızlandırıcılı bir A1200'de Alie Breed 3D-Demo veya FEARS-Dem oynadınız mı???!!!!!!) alın. Emin olu karşılığını fazlasıyla alacaksınız. Gelece sayıda yeniden görüşebilmek umuduy şimdilik huzurlarınızdan ayrılıyorun Hoşçakalın!

TARKAN

ÖRNEK MEKTUP

Dear, Mr. Jonathon Anderson

I heard, the new A1200's price point will be between 350-400 pound. I found this price point a bit high. If the price point should be around 300 pound or lower, a lot of my friends and also I, thinking of buying these machines. If not, it's a bit hard to get one of these machines for us. I hope, you notice that article.

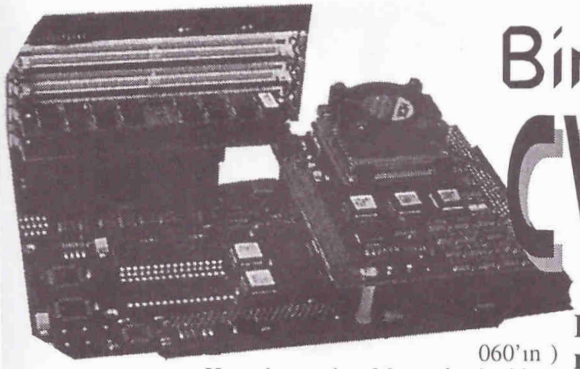
WITH MY BEST WISHES

Yukarıdaki örnek mektubu Jonathan Anderson'nun adresine postalayın. Bu tür mektuplar fiyat konusunda etkili olacaktır.

ADRES

Mr. Jonathon Anderson,

Amiga Technologies UK
CU Amiga Magazine
Priory Court,30-32 Farringdon Lane,
LONDON EC1R 3AU
ENGLAND (UK)



Bir "CHIP" kanat tak !

CYBERSTORM 060

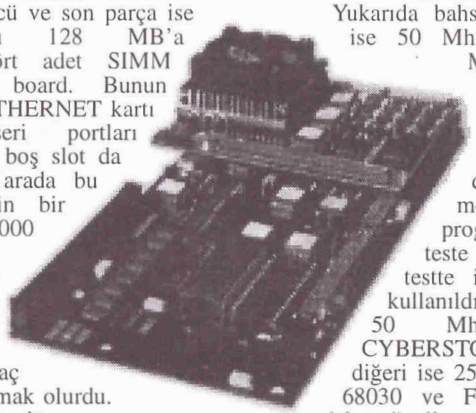
PHASE 5'in beklenen canavar kartı CYBERSTORM, nihayet vitrinleri süslemeye başladı. Motorola firmasının son harikası olan 060'lar gerçekten de mucize yaratıyor. Bizim de şahit olduğumuz bu kart Amiga için şu anda en iyi hızlandırıcı kart. Uçmaya hazır olun...

Huzurlarınızda Motorola 68000 ailesinin en son üyesi: 68060. Kısaca 060. İşte size dünyadaki en manyak teknolojiye sahip mikro işlemci. Ne 486'da ne de Pentium'da kullanılan teknoloji 060 ile boy ölçüşebilmektedir. Dünyanın en iyi mikro işlemcilerini ve chiplerini geliştiren ve üreten Motorola firması hünerini 060'da da göstererek teknolojik olarak inanılmaz bir mikro işlemci yaratmayı başardı.

Bu mükemmel işlemciyi geliştirdiği CYBERSTORM 060 kartı ile Amiga'nın kullanımına sunan firma ise PHASE 5. Görüntüsü itibari ile bir şaheseri andıran bu kart üç ana parçadan oluşmakta. Birincisi, ana kontrol boardu; ikincisi, 68060'ın bulunduğu board; üçüncü ve son parça ise makinanın hafızasını 128 MB'a genişletebileceğiniz dört adet SIMM soketinin bulunduğu board. Bunun dışında SCSI-II kartı,ETHERNET kartı ve ultra hızlı seri portları takabileceğiniz 2 tane boş slot da bulunmakta. Tabi bu arada bu kartı takabilmeniz için bir A3000 veya A4000 gerekiyor.

Diyelimki bu kartı bir A4000'e taktık. İlk işimiz ne olurdu? Elbetteki Sysinfo'yu yükleyerek bu meretin kaç Mips'de çalıştığına bakmak olurdu. Eee nede olsa bu kart için dünyanın parasını ödediniz??!!! kaç Mips'de çalıştığını bilmek hakkınız!!! Derken Sysinfo'yu yükleyerek makinanızın 40 Mips'de çalıştığını farkedip çarpılıyorsunuz! Sevgili A1200'lerimizin yaklaşık 1.5 Mips'de??!!! çalıştığını gözönüne aldığınızda ikinci birkez daha çarpılıyorsunuz!! Ancak bu kartın (ya da 060'ın) herbir clock cycle'da saniyede 2 ya da daha fazla (060 dışındaki tüm CPU'larda saniyede 1'dir) bilgiyi işleyebildiğini öğrendiğinizde ise cin çarpmışa??!!!! dönüyorsunuz. Çünkü bu CPU'nun kendi hızının iki katı hızda çalışabilmesi demek oluyor. Bu da gerçek hızın 40 değil 80 Mips!!! olduğunu ifade ediyor.

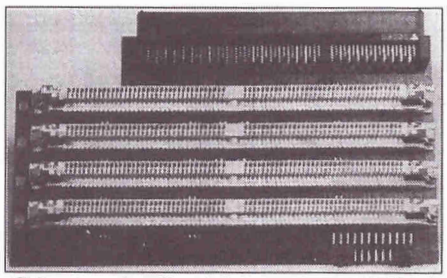
CYBERSTORM'un şu anda iki versiyonu bulunmakta: 50 ve 66 Mhz.'lik modeller. Yukarıda bahsettiğimiz model ise 50 Mhz'lik olanı. 66 Mhz'lik modelin çalışma hızı ise 100 Mips'in!!!! (Gulp!) üzerinde. Şimdi de 50 Mhz'lik bu modeli çeşitli programlarla bir teste tabi tutalım: Bu testte iki adet A4000 kullanıldı. Bunlardan biri 50 Mhz'de çalışan CYBERSTORM 060 ile, diğeri ise 25 Mhz'de çalışan 68030 ve FPU (Matematik işlemci) ile test edildi. İşte sonuçlar: (Şekil'e bakınız)



Gördüğünüz gibi arada korkunç bir fark var. Bu arada söylemeyi unuttuğum bazı şeyler var. Bu kartla birlikte patch adlı bir program da geliyor. Bu programı kullandığınızda bazı yazılımların daha da hızlandığını görüyorsunuz. Böylece karttan optimum performans elde etmiş oluyoruz. İlginç bir nokta da ESCOM'un PHASE 5 ile yaptığı bir anlaşmayla yeni çıkaracağı 060'lı A4000T'larda bu kartı kullanacak olması. Gelelim bu kartı diğer CPU'larla karşılaştırmaya: (şekil-2'ye bakınız)

Eh! gördüğünüz gibi 060'la ancak Pentium kapışabiliyor. Hatta 060 performans olarak Pentium'dan çok daha iyi. İster inanın ister inanmayın!! Fiyat konusuna gelince: Bu yazıda üzerinde durduğumuz 50 Mhz'lik kartın fiyatı 950 pound. Her nekadar biraz pahalı gibi görünsede daha önce 040 hızlandırıcılarının 1000 pound civarında satıldığını düşünecek olursak bu fiyatın aslında çok makul bir düzeyde olduğunu söyleyebiliriz. Eğer ray-trace ile ilgileniyorsanız bu kart sizin için alınması farz bir kart (biliyoruz moral bozma -Zebani). Tabi saatlerce hatta günlerce!! rendering etmek hoşunuza gidiyorsa, o başka tabii!!... Doğrusu ben şimdiden bu kartı alış-veriş listemin en başına ilave ettim??!!! Ya siz ???

TARKAN



Cyberstorm'un Ram Modül kartı. 32 MB'lık 4 SIMM'le beraber 128 MB'a kadar yükseliyor.

Tüm CPU'ların Test hızları.	CPU		MIPS
	- 68060 66 Mhz	-	100
	- 68060 50 Mhz	-	80
	- 68040 40 Mhz	-	30
	- 68040 25 Mhz	-	20
	- 80486 50 Mhz	-	20
	- 80486 66 Mhz	-	30
	- Pentium 60 Mhz	-	50
	- Pentium 66 Mhz	-	60
	- Pentium 75 Mhz	-	80

Sysinfo 3.11'e göre test hızları:

CYBERSTORM 060	25 Mhz 68030
MIPS:39	4
MFLOPS:28	0.7

CYBERSTORM 060	25Mhz-68030
- Scenery Animator render süresi:	
17 Sn.	150 Sn.
- Pagestream 3.0g ekran işleme süresi:	
0.5 Sn.	6 Sn.
- Vista Pro render süresi:	
66 Sn.	666 Sn.
- AMosaic WWW sayfa çözümleme süresi:	
2 Sn.	16 Sn.
- ADPro Twirl efekti render süresi:	
9 Sn.	162 Sn.
- LightWave 3.5 render süresi:	

Yan tarafta Cyberstorm'un Test hızları yer almakta. Görüldüğü gibi sonuçlar gayet tatmin edici. Siz böyle bir kartınız olsun istemezmisiniz?

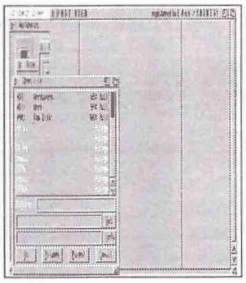
KİM BU MOTOROLA ?

Motorola Amerikanın en büyük çip üreten şirketlerinden birisidir. Birçok ülkede fabrikası vardır. Ayrıca çip'den başka elektronik eşyalar da üretir. Şirket ilk Çip'i 1974 yılında 8 BIT'lik 6800 adıyla üretmiştir. Bu firma daha çok çip yapımıyla ün kazanmıştır...

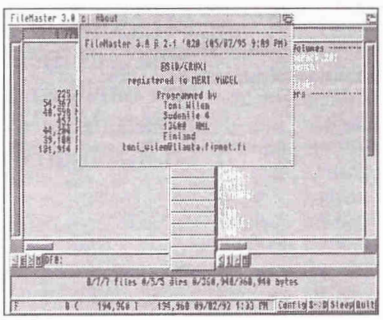
UTILITY

FASTVIEW 2.17

Eğer GIF,JPEG,PCX vs. Gibi resim formatlarıyla çalışıyorsanız ve hızdan (daha doğrusu YAVAŞLIKTAN) yakınıyorsanız, bu programı da alıverin gitsin. Program yukarıda adı geçen grafik formatlarını en hızlı şekilde gösteriyor. Örnek olarak normal bir programda gösterilen bir JPEG (Joint Photographic Experts Group) dosyasının Re-render edilip gösterilmesi için 2-3 dakika gerekirken FastView Bu olayı saniyelere sığdırabiliyor. Bu programın bir başka özelliği ise AGA Screen modlarını (256 Renk Vs.) kullanan resimleri bile eski Chipset Amigalarda (500'lerde) HAM Modunda Resmi bozmadan gösterebilmesi. Makinenizi en hızlı şekilde çalışırken görmek istiyorsanız bu programı alın bence.



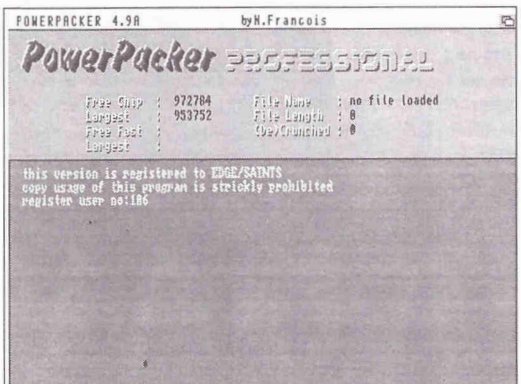
File Master 3.0



Dos işlemlerini hızlandır maya yarayan file master bütün dos işlemlerini grafik tabana yaymakla beraber disk edit,modplay gibi birçok özelliği içinde barındırıyor.Bütün bunların yanı sıra file masterdaki CRM support sayesinde file master'la crunch işlemlerini dahi yapabiliyorsunuz.Bütün bu özelliklere ek olarak ayrıca sizin istediğiniz doğrultuda tanımlaya bileceğiniz tuşlarda bulunmakta.Eğer sizde dos komutlarıyla uğraşmaktan bıktıysanız File Master'ı bir deneyin

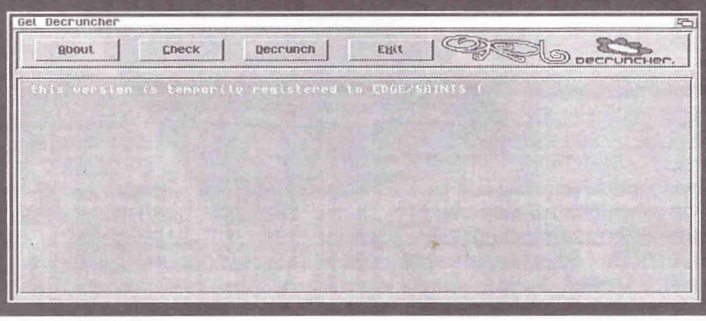
POWERPACKER 4.9

Dünyaca ünlü PowerPacker son versiyonu olan 4.9A nihayet ülkemize geldi.Program genel olarak tipik bir powerpacker.Yani grafiksel açıdan fazla değişiklik yapılmamış.Asıl değişiklik programın kendinde.Power Packer artık kat kat daha iyi sıkıştırma yapabiliyor hemde daha hızlı bir şekilde.Ayrıca artık daha fazla cruncherı tanıyor ve bunlarla crunch edilen dosyaları açabiliyor.En büyük yenilikte programa eklenen dahili xpk library. Buda gene decrunch isleminde kullanılıyor.Eğer yer darlığından şikayetçiyseniz mutlaka alın.



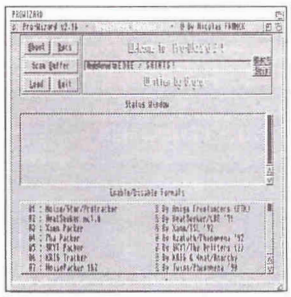
GEl Decruncher 2.0

Adındanda anlaşılacağı gibi Gel, bir decruncher.Hemde bayağı iyi bir decruncher.Birçok etkileyici özelliği var mesela crunch edilmiş her dosyayı açabilme.Adrese derlenen dosyaları derlendiği adresle birlikte açabilme...Programın bu son özelliği süper şimdiye kadar bu nitelikte birşey yapılmamıştı.Gel'in bütün bunları kullandığı tek library ise kendi özel library'si Decrunch library!



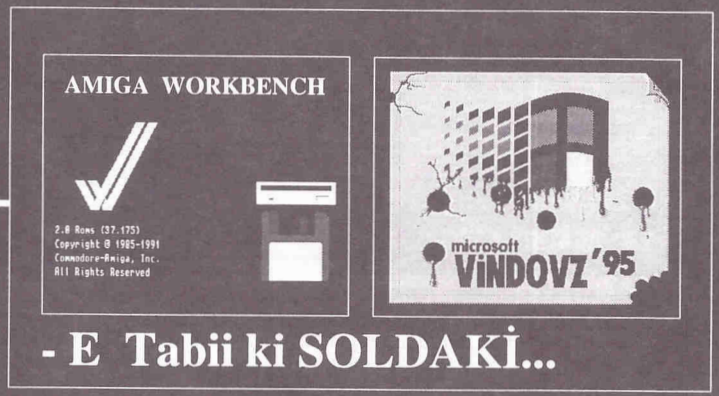
PRO-WIZARD 2.16

Şimdi çoğunuz exotic yazısını okuyunca bir koşu gidip bilgisayarcınızdan bu programı almışsınızdır. Şimdi diyeceksiniz, "Ulan Ben bu arakladığım Noise Packer 3 Vs. gibi module formatlarını nasıl ProTracker'ımda çalacam?". İşte bu işin yolu Pro-Wizard'dan geçiyor. Program sizin için bu Pack'lenmiş modül formatlarını açarak normal ProTracker formatına çevirebiliyor. Eğer Exotic ripper kullanıyorsanız, Bu programı da almanız Allah'ın emri.

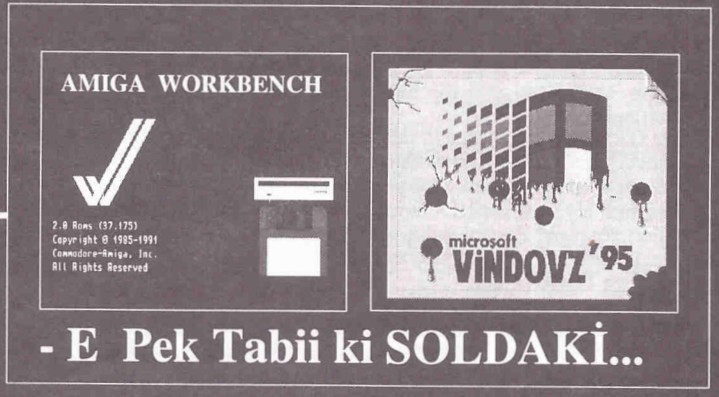


YARARLIDIR !...

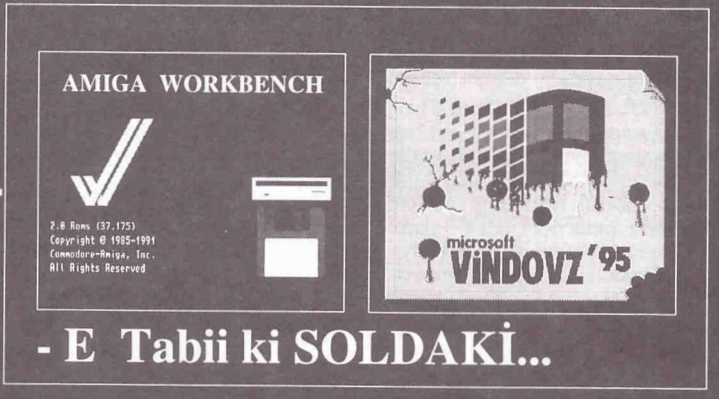
VINDOVZ'95 mi dediniz ?



- E Tabii ki SOLDAKİ...



- E Pek Tabii ki SOLDAKİ...

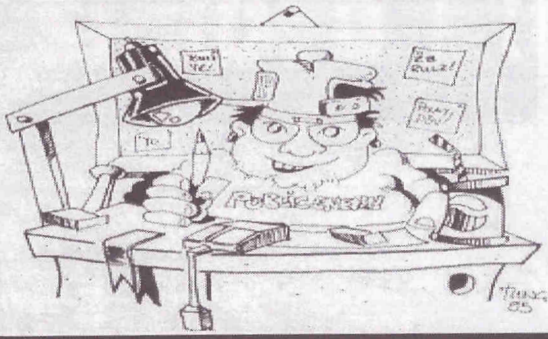


- E Tabii ki SOLDAKİ...

- E Tabii ki EN SAĞDAKİ...

BU BİR PARODİDİR VE CİDDİYE ALINIP ALINMAMASI UMURUMDA DEĞİLDİR. -ZEBANİ

25 Mayıs 1550'den beri...



Kommodor Abi©...

14765230765488

Bu sayfa sağlığa şiddetle ZARARLIDIR...

Kommodor abi yine huzurlarınızda!.
Yavrucuklarım. Nasılsınız?...İşte bir ay sonra yine sizlerle beraberiz. Bu ay sizlere değişik konulardan bahsetmek istiyorum. Ama önce dergide neler oldu? neler bitti? Yavrum Zebani koş git bakkaldan neler bittiyse onları bir alıver. hahahaha! Köle Zebani çalış bakalım. Ahahahaha (oğlum benle fazla uğraşma bak uyarıyorum -Zebani).
DERGİDEN EN SON HABERLER! CNN Live from İstanbul city.
* Dergi yazarlarından OMAY okurlarını öldürmeye devam ediyor. Göbek zoru ile dergideki sayfa sayısını 2'ye çıkaran OMAY, "Bundan sonraki hedefim Kommodor Abi'nin sayfalarını ele gecirip 4 sayfaya çıkmak" dedi (Haydi bakalım görelim. -Kommodor Abi).
* Mr OZ hardware yapmaya devam ediyor. Ardahan termik santralinin nükleer bobinaj setindeki arızayı A500 ve modülatör ile halletmeye çalışan Mr OZ, görevliler tarafından yaka, paça, işkembe, böbrek dışarı atıldı.
* Derginin hıyar editörü Zebani dergideki yazarlara kök söktürüyor. Bahçesindeki yabani bitkileri söktüren Zebani daha sonra olay hakkında şunları dedi: "Şimdi bu bitkileri Mr OZ'a yedirticem. Baksana çocuk açlıktan ölüyo. Şişmanlasında tam bir yazar olsun OMAY ve TURBO gibi."

POSTA KUTUSU OKUR MEKTUPLARI: Şimdi bu ay postacı amca iyi çalıştı. Çok mektup getirdi. Ama öldü. Onu ben öldürdüm. Niye diye sormayın. Nedir bu sizden çektiğim yaaa? Öldürceksiniz beni. İlk mektup İstanbul'dan. DARKMAN isimli şahıs bana 1 mektup göndermiş. Başına bir iki haddini bilmez laflar yazmış ama sonra "Sen 1 numarasın, sen teksin yücesin!" gibi gazlayıcı laflar yazmış. Kendisini affettim. Kendisinin psikonevromatik soruları var ve arkadaşım şöyle diyo:
SORU: Test Drive 2'de ağaçlara her çarpışımda 1 hakkım gidiyor. Ve sonunda da ölüyom napiim?
CEVAP: Evladım bu sorun karşısında freezlenip kaldım. Oldukça kötü bir soru. Böyle bir mongolluğu senden beklemezdim. Evladım bu bir hata yani 'BUG'. Bu oyunun 3'üncü versiyonunda bu hata düzeltilmiş. Yani Sen Test Drive 3'ü buluver. DARKMAN kardeşimiz 'SLAYER rulez' gibi saçma şeyler de yazarak bir şeyler anlatmaya çalışmış ama başarılı olamamış. O tarz dertlerini Zebani'ye yaz (bu lavuk böyle şeylerden çakmaz onun için bana yazın -Zebani). O biliyo SLAYER filan. Sen CARTEL'den bahset bana? Yavrum sen çalış. Daha çok mektup yaz. Yeni mektubunu beklerim.

Şimdiki mektup ise 2 kafadardan. LEVENT TAŞDEMİR ve ORBAY BUSOYDAN. Bu iki kafadar bu ay dergiye çok sayıda mektup gönderme başarısında bulunmuşlar. O kadar mektupda da sadece bir soru sorma başarısını göstermişler. Soruda şu yani: "TURBO'nun gerçek adı ne?" ...? Bu ne demek? bunu herkes biliyor. Gerçek adı: JUAN DE CARLOS MOCUKOMPOSTAS DE JA KUMPOLOSTE UNE RIYABLE... Ama ona kısaca DE TORIGROMANİ UNE ROJKA DEGEE FLORIANA FUKKE DE JUANO CARLOS MUCOSYOS TERROTORE TRIO MAGNIFENTO KLASIDERRE deriz. Buda TURBO demektir. (yıllardır yapılan bu güzelim espri ancak bu kadar dejenere edilebilirdi. Sağol, varol ve kahrol sen emi Kommodor abi -Zebani).

BUNLARA UYUZ OLURUM

The Legends Continuous

*** PC'lerin en iyi bilgisayar olduğunu savunan ama bilgisayarını açınca 8 harften fazla dosya ismi yazamıyan PC'cilere...**
*** Yeşilçam'a (Türk sineması yoktur.)...**
*** Düğün salonlarında ve çeşitli eğlence yerlerinde ortalıkta koşturan çocuklara (vallahi bende uyuz oluyorum -Zebani)**
*** Bilgisayarcılara gelip sanki çok para veriyormuşcasına bazı oyunları beğenmeyen tiplere...**
*** Doğan ve Şahin gibi dünyanın en iyi arabalarına(!) binip ortalıkta gezinen magandalara...**
*** Gülhane parkına (maganda cenneti)...**
*** Kilim postu yelekler giyerek Ortaköy'de ve çeşitli barlarda oturan ve her konuşmalarında Yeşilçam'ı kurtaran entellere (yeşilçam fobisimi var oğlum sende -Zebani)...**
*** Zart diye çıkan popçulara...**
*** Geceleri gürültü terörü yapan kamyonlara...**

*** devam edecek...**

KOMMODOR ABİ HAKKINDA DÜŞÜNCELER

Mr. OZ (Köle Yazar) :

Kommodor abi, onu tanımayan Amiga'cı varmıdır acaba. Bu göründüğünden daha BÜYÜK ve daha komik adamı tanımayan yoktur herhalde canım. Kommodor abi Türkiye'de Amiga adıyla anılan büyük insanlardan biridir. İyidir, iridir, ilderer, güler, güldürür, pc'lerle dalga geçer, grafik çizer, çizgi roman çizer, rap dinler ve daha birsürü şey yapar. Kommodor abi'nin bu ismi nereden aldığı bir merak konusudur. Bir rivayete göre Kommodor abi küçükken bir muzırlık yapayım demiş ve o gün hazırlanan yemek tenceresine fare atmaya karar vermiş. Tam fareyi atacakken babası onu görmüş ve 'koma dur' demiş. Bundan sonra ismi evrim geçirerek Kommodor abi olmuş.

Japon markalarındaki gerçekler

*** *Hyun*dai ama benim huyum senden daha kötü. Can çıkar huy çıkmaz!!..**
*** Mitsu*bishi* başaramadı. Çok beceriksiz kovucam işten. Zaten öteki işi de başaramamıştı.**
*** Daihat*su* getir. Ama soğuk olsun.**

bir Fikra

Yaşlı kadının biri parktaki banklardan birine oturmuş, sabah vakti gazetesini okuyormuş.. Yanına koşarak bir adam yaklaşmış.. ... Yaşımı bilemeyeceğinize dair bahse girerim.. Kadın şaşırmış.. Şöyle bir süzmüş adamı.. - Soyunurmusunuz? Adam soyunmuş.. - Şöyle çevrenizde bir tur döner misiniz? Adam donmuş tabii.. Kadın dikkatlice süzdükten sonra, bir daha dönmesini rica etmiş.. Adam tekrar dönmüş, kadın bir daha bakmış.. Ve tekrar dönmesini rica etmiş.. Biraz da sinirlenerek adam son bir kez daha dönmüş.. Ve kadın duraksamadan cevap vermiş.. - 93 yaşındasınız!!! Adam hayret etmiş.. Nasıl olur hanfendi, nerden bildiniz falan diye lafını bitiremeden kadın yeniden konuşmuş... - Dün sabah söylemiştiniz

SON SÖZLER

Bu 'son sözler' oldukça moda oldu. Bende sağdan soldan sizler için toparladım. Haydi bakalım. Sizde varsa bana gönderin.

** Abi paranın ne önemi var mühim olan insanlık, valla bir aya kadar borcumu öde... * Rus Ruleti mi? Hiç duymamıştım. Ne? Tabi denerim... * Yanında adam olmasa kızı götürecem, acayip keşisiyoz! * Korkma Jane Fantom ormanda on kaplan gücündedir... * Kaçak maçak. bi bok olmaz rus votkasından... * Bizi tanrıları zannettiler,he he he... * Usta yeşil mi, mavi mi toprak hattıydı? * Şu tepeyi aşınca vahaya ulaşıcaz.. * Bana ne seyirci beklesin, ben sapkasız çıkmam abi!!! * Korktuğumuzu belli etmemeliyim o zaman saldırmaz. * Hadi lan kurtadam diye birşey yoktur ki... * Artık bu alemden bunaldım, namuslu bir yaşam sürücem patron... * Sağolun, demek bu formülü ilk ben deneyeceğim... * Ne olcek ben de beş dakka nefesimi tutarım. Ha tutamam mı? * Abim tıraşın çok kıyak oldu. Oğlum aynayı getir... - Hayır,hayır makina bir yerini kaparsa otomatiktir durur. Bak böyle.. - E, pilotluk lisansın yoksa nasıl ucuyoruz..... - Ne münasebet korkmuyorum da biraz temkinli olsak... - Evet hissediyorum Obi Van,güç benimle..Savul Darth Vader!!.. - ..kerim firavunu da laneti de o kadar yoldan geldik girecez mezara... - Bu kolonlar sağlam mi? - Valla bu çaylarda radyasyon yok,olsa içer miydim? Bakın huppşürt... - Fon makinasını kim küvete düşürdü!? - O pisliği tanıyorum çavuş,kırmızı teli kesersem hepimiz kurtulcaz... - Şimdi üstümde çelik yelek olsa bu kadar hızlı hareket edemiycektim... - Beni Koru!!!! - O alçak abin mutluluğumuzu engelleyemez güzelim. - Demek karete biliyorsun cüce, şimdi korkmalı mıyım? - Git lavuk sen 4. Murat'san ben de Büyük İskender'im... - Bu konuyu medeni iki insan gibi tartışalım beyefendi olur mu? - Tamam saldırın fakat ben kung fu biliyorum... - En sağdaki fren pedalıydı değil mi? - Günaydın beyefendi,biraz münasebetsiz bir zamanda geldim galiba... - BEN gönüllüyüm komtanım!!! - Yok olm polisler gelene kadar biz çoktan bankayı soyup kaçmış olcaz! - Olm ben profesyonel Stunt'im. Bak herifin arabasının önüne atlayınca nası korkudan ödü patlıycak! - Yok abi emniyet kemeri cok sıkıyo o yüzden takmıyorum... - Hehe altı atış! artık kurşunun kalmadı.. - Fren miren hikaye olm..atla bisikletin arkasınada şu yokuştan aşşağı bi kayalım...Merak etme ayağımı sürttürerek durdururum... - Abi sokak satıcı falan ama herifin lahmacunlar kıyak dimi?*

KOMMODOR ABİ HAKKINDA DÜŞÜNCELER

OMAY (Kodcu ve Köle Yazar):
Nasıl anlatsam yani bu adam iyi adam hoş adamda biraz çok espri yapıyor. Yani biraz ciddi olsa, smokin giyse, bir pipo tüttürüp keçi sakal bıraksa, memleketin sorunlarından, hayat pahalılığından, enflasyondan konuşsa ne güzel olur di mi? Tamam tamam olayı biraz fazla abarttım, en iyisi gerçeği ve yalnızca gerçeği söyleyeyim, açık ve seçik olarak. Ya bi kere şimdi bu adam varya abi ya aslında biliyormusunuzki çok dost canlısı bir adam olup aynı zamanda dertlerinize çözüm bulmak için burdadır ve kalacaktır. O, bu sayfalarda durur ve dertleriniz ondan sorulur ama çok fazla sorarsanız biraz yorulur, sonra dinlenip azıcık durur,az sonra ne olur, tekrar masaya kurulur ve acaip espriler bulur, sonuçta anlayın artık, bu derginin espri kısmı ondan sorulur. İşte Kommodor Abi budur. Sorusu olan?

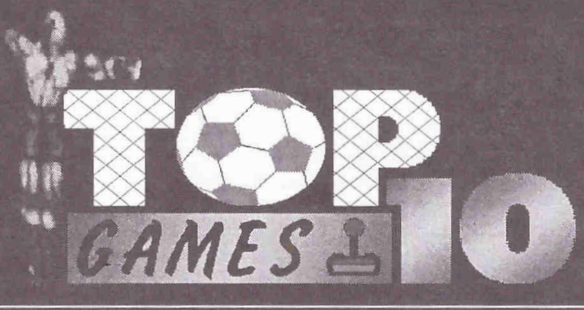
DİPNOT

FOTOKOPI HAKKINDA

Bu dergiyi ilk çıkardığım sayıdan itibaren çok saçma bir konuda, devamlı olarak yine çok saçma mektuplar alıyorum. Hangi konu mu? "Bu dergi neden *Fotokopi*?", "*Fotokopi* bir dergiye para vermem ben..", "*Fotokopi* olan derginiz yine de iyi..", "Bu tür *Fotokopi* dergiler için biraz pahalı bir fiyat..", "Daha ne kadar *Fotokopi* çıkacaksınız.." vs. vs. İşte bu saçma konu yüzünden bir açıklama yapmak farz oldu benim için. Şimdi bu derginin fotokopi çıktığını sanan insanlar için biraz *Matematik ve Mantık* dersi uygulayacağız. Konumuz çarpma, bölme, toplama, çıkarma, önerme, mantık, karşılaştırma, akıl, fikir, el-insaf... Evet fotokopiciler, hazırsanız başlıyoruz: Şimdi Dergi A4 boyutunda olup 32 sayfadır ve her bir A4 fotokopi çektirme parası da 2000 Liradır (hoş artık 44 sayfayız). Bu durumda arkalı önlü fotokopi çektirmek istiyorsanız tıpış tıpış 4000 TL veriyorsunuz. Derginin 32 sayfa olması için 16 tane A4 boyutunda kağıt harcıyorsunuz veya 8 tane A3. Şimdi 16 tane arkalı-önlü A4 kağıda fotokopi 4000*16=64000 Lira. Bu durumda 1 tane derginin maliyeti 64000 TL. Şimdi burada mantık şöyle diyor: 60.000 liraya satılan bir derginin kendini devam ettirebilmesi için maliyetinin 60.000 liradan ufak olması gerekmektedir. Bu durumda biz bir derginin maliyetine 64.000 lira verseydik çoktan ama çoktan batmıştık (zengin değiliz, para basmıyoruz). Şimdi bu rakamı bir de toplam adet olarak hesaplayalım: Ne demiştik? bir derginin maliyeti eğer fotokopi olursa 64.000 lira demiştik (bunları tekrarlıyorum çünkü bazı kuş beyinliler anlamıyorlar). Her ay 1500 adet çıkardığımıza göre 64.000*1500=96.000.000 (yazıyla doksanaltımilyon). Şimdi biraz mantığınızı çalıştırın bakalım bizim her ay bu dergiyi çıkarmak için verecek 96.000.000 paramız varmı? Halbuki matbaa da bu rakam 25-30 milyon arası bir değerde seyrediyor(tabii şu anda daha pahalı çünkü zam zam ve yine zam). zam. Evet karşılaştırın bakalım; diğer masraflar hariç bu dergiyi 25-30 milyon (fazla ya da az) verip matbaada mı bastırmak daha hesaplı, yoksa 96 milyon verip Fotokopi olarak bastırmak mı?. Üstelik bu kadar siyah-gri karışımı olan ve resmen Toner canavarı olan bu dergiyi bastıracak Fotokopici bulabilirsen...Bu ülkede her siyah-beyaz boka Fotokopi diyenler umarım yukarda yazılanları anlamışlardır. Ufak 50-100 tane şey için fotokopi olabilir ama 1500 tane, üstelik dergi biçiminde olan birşey için fotokopi düşünülemez, düşünülmemelidir. Hem o tek tek çıkan kağıtları neresinden tutup, neresinden zımbalayacaksın? Hadi son bir hesap daha yapalım ve hala fotokopi çektirdiğimizi zannedelim (bazıları hala öyle zannediyor). Bir dergide 16 tane A4 kağıt var, bu durumda 1500 adet için harcanacak kağıt miktarı 16*1500=24.000...yani yirmidörtbin adet kağıt harcanacak demektir ve bu da 48 top A4 kağıt anlamına gelmektedir. Ayrıca normal bir fotokopi makinası öyle çok hızlı bir meret değildir. Bu durumda normal bir fotokopici amcanın bizim için harcayacağı süreyi düşünmek bile istemiyorum (önlü-arkalı fotokopi çekmek sadece bir yüze fotokopi çekmekten daha fazla zaman alır. Zaten 24.000 kağıt bastıktan sonra Fotokopi makinası iflas eder)...İşte bazı kuş beyinliler yüzünden boş yere böyle açıklamalar yapıp diğer haberleri yapmam engellenmiş oldu (aslında daha açıklanacak çok şey var ama yer yok). Ama bu böyle süremezdi çünkü git gide saçma bir durum olmaya başlamıştı. Umarım bu yazı, bu saçma durumu bloke eder de ben de rahat etmiş olurum. Hala bundan sonra (yani bu yazıdan sonra, bu açıklamadan sonra), "Bu dergi fotokopi" türünde bir şey duyar veya okursam, o söylemin sahibini kuşbeyinli-öküz(!) olarak algılayacağım üzgünüm...(üstelik artık 44 sayfa olduk. Hala Fotokopi olarak çıktığımızı zannedenler yukardaki hesapları 44 sayfaya göre yapsınlar. Bakalım ne çıkacak? -Zebani).

KARIŞTIRMAYIN

Aslında bu ufak haber için biraz geç kalmış oluyoruz ama zararın neresinden dönülse kardır...Şimdi bazı kimseler bu dergi ile Disket olarak çıkan AMIGAMAG'ı çok fena karıştırmış bulunuyor. Sadece basit bir isim benzerliği bulunan bu iki dergi hiçbir şekilde birbiriyle alakalı değildir. Üstelik "bu dergi ilk önce disket olarak çıkıp daha sonra kağıt olarak çıkıyor" gibi yazılar beni böyle bir haber yazmama sevketti. Şimdi herkes şunu iyice bellesin: AMIGAMAG, açıldığı zaman Amiga magazin ismi çıkıyor ortaya; MEGAMIGA açıldığı zaman ise Mega Amiga çıkıyor. Yani neymiş: MEGAMIGA=Mega Amiga, AMIGAMAG=Amiga Magazin. İşte bu tip basit şeyleri "nasıl olsa aynı ya" deyip karıştırmayın lütfen. Burada, bu dergilerden birisine karşı doğacak herhangi bir olumsuz düşünce, şüphe veya önyargı 2 tarafı da ve buna bağlı olarak diğer okuyucuları olumsuz etkileyebilir. Evet sanıyorum anlaştık. Hadi bakalım şimdi en yakın bir bayiye uğrayarak hem MEGAMIGA, hemde AMIGAMAG alın bakalım...Dikkat edin karışmasın...



1. SENSIBLE WORLD OF SOCCER
2. VIROCOP
3. COLONIZATION
4. PREMIER MANAGER 3
5. ATR
6. SIMCITY 2000 AGA
7. GLOOM AGA
8. UFO ENEMY UNKNOW
9. ULTIMATE SOCCER MANAGER
10. KINGPIN

BU AY NE DİNLEDİLER

ZEBANİ:
Bu ay bol bol Turbo'nun hayat hikayesini dinledi. İntihardan zor kurtuldu! Şu an Komada...

TURBO:
Gürültü terörü estiren kamyonları dinledi. Çıldırarak aynı kamyonla 4 mahalle ezdi. Ölümü yakın.

MR. OZ:
Midesindeki sesleri dinledi. Günden güne kilo kaybediyor ve hiçbir şey yemiyor. Ölebilir...

OMAY:
Yemekten sonra çıkardığı geğirme seslerini dinledi. günden güne kilo alıyor. Rejim yararsız. ölecek...

EDGE:
Zebani'den yediği fırçaları dinledi. Bir de Modemden gelen cızırtıları. Çok haşarı bir tip. Kesin ölecek.

MİLO:
Dalgaların ve uçuşan martıların sesini dinledi; çünkü lavuk tatildeydi. Çok fena dayak yiyerek ölecek..

LEVENT:
Omayın yemek yerken çıkardığı sesleri dinledi. Yaşama sevinci azaldı ve parçalanarak can verdi...

BİR AMIGACININ YANINDA SÖYLENMEMESİ GEREKEN 5 ŞEY...

1- Doom II çıktımı abi? (bu soru hakarettir ve cezası ölümdür. Söyleyenin boyutu büyükse affedilebilir!..)
2- Ben Amigamı satıp PC almak istiyorum. (kesinlikle tahrik edici bir soru. Katli vaciptir!...)
3- Amiga artık bitti kardeşim... (En ağır tahrik sebebi. Kurban yere yatırılır ve...)
4- Analog joystickleri Amigaya takabilirmiyim? (Kurban çok kan kaybeder, üzücü bir durumdur fakat tarihin akışı kesintiye uğramamalı !...)
5- Amiga Dos ne ya? Windows'un değişik bir versiyonumu? (Hiç vakit kaybetmeden maktülün canı oracıkta alınarak sonsuza kadar ruhu şad edilir..)

İSTER İNAN...

* Mükemmel oyun Prince of Percia'daki kahramanın hareketlerinin tek tek dijitize olarak alındığını...Üstelik bu hareketleri yapanın programcının ufak kardeşi olduğunu biliyormuydunuz ?
* Alien Breed oyunundaki yaratıkların geberme sesi ise müzik ve ses efektlerinden sorumlu devlet başkanının kedisine ait.
* Turrican oyunun bilirsiniz. Peki bu ismin nereden geldiğini biliyormusunuz? Hayır mı? Okuyun o zaman: Bu Turrican ismi programcıların hep uyguladıkları bir taktik olan rehberden isim bulma taktiği oluyor. Bu adamlar İtalyan Telefon rehberini açıyorlar ve soyadı 'Turricano' olan bir şey buluyorlar. Bundan sonra sonundaki O'yu atıyorlar ve karşınıza Turrican oyunu çıkıyor. Yaaaa...Aynı taktiği Katakis oyunu için de Yunan rehberini kullanarak yapıyorlar. Soyadı Turricano ve Katakis olanlara duyurulur...
* Bionic 2 isimli başarılı Shoot'em up oyununun bir Demo parti sırasında 1 gece de yapıldığını biliyormuydunuz?
* Dragon's Lair oyununu bilmeyen yoktur. Bu oyunu Avrupada sadece bir Cracker'ın kırdığını ve o Cracker'a bu oyunu kırmaması için Firma tarafından yüklü bir para ödendiğini biliyormuydunuz? Üstelik o Cracker'ın kırmaması sonucu oyun tam 8 ay durmadan satmış. vay be...

İSTER İNANMA...

SYSOPS: MURTI
YARRIX
CO-SYSOP: EDGE

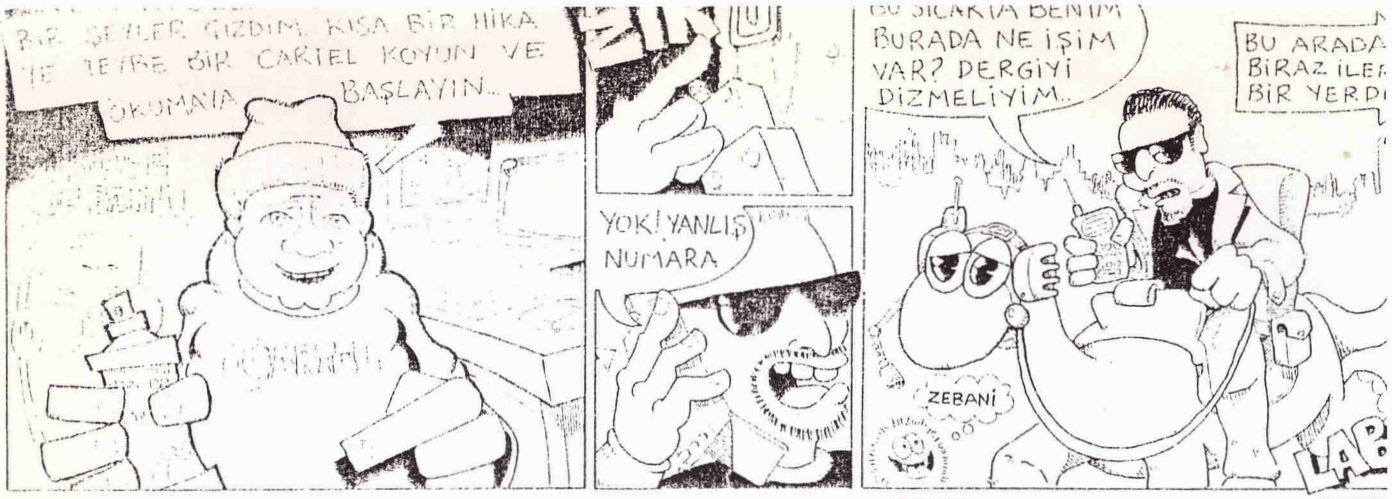
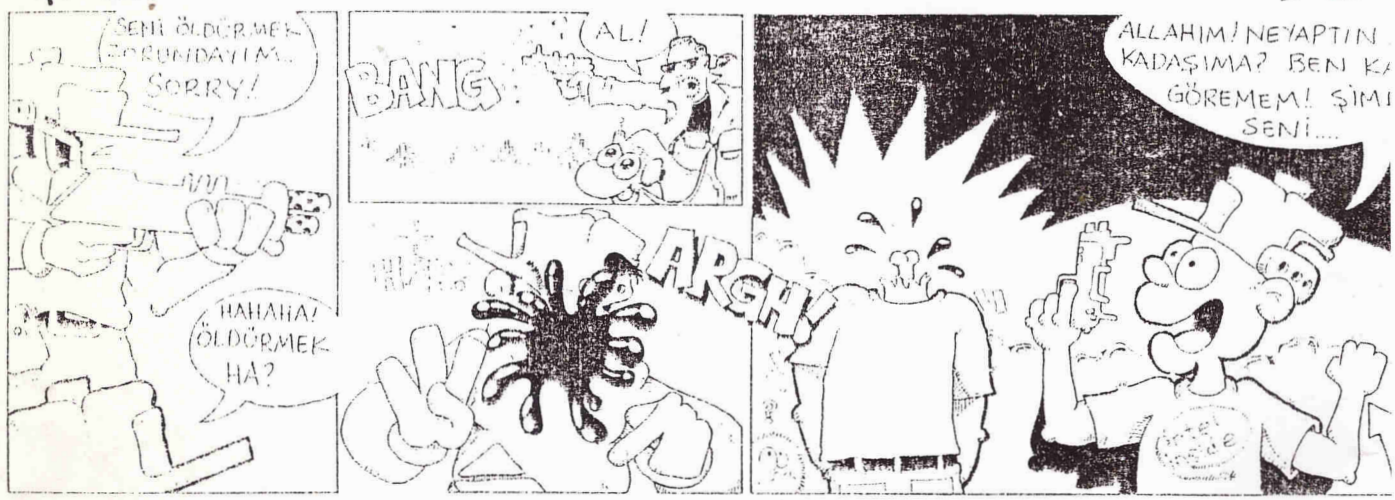
DESTINATION

SAINTS WORLDHEADQUARTER

RUNNING ON AMIGA 1200/030
10 MEGS OF RAM ZOOM28.8K VFC 1.5 GIGS

+90 216 363 22 51

24 HOURS ON-LINE



YAZAN ÇİZEN : TUNÇ DİNDAŞ / BRONX COMİX FACTORY